B4

ДЛЯ DUNGEON&DRAGONS Basic

Модуль B4

Затерянный город

приключение Тома Молдвея

ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 1-3 УРОВНЕЙ



Вы потерялись в пустыне! Единственная надежда выжить сокрыта в руинах древнего города, занесенного песками. Пища, вода и бессчетные сокровища ждут героических искателей приключений внутри древнего зиккурата – последнего оплота странной расы в причудливых масках.

Модуль включает в себя карты и описание готового приключения для игры DUNGEONS&DRAGONS Basic. Он также содержит необходимую информацию, чтобы продолжить приключение после 3-го уровня, используя правила редакции DUNGEONS&DRAGONS Expert.

©1982 TSR Hobbies, Inc. Никакие права не соблюдены.



МОДУЛЬ B4

ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД

приключение Тома Молдвея
для персонажей 1 - 3 уровней

ГЛАВА 1. ВВЕДЕНИЕ

Если вы собираетесь играть в это приключение, пожалуйста, **не читайте дальше**. Эта книга предназначена для ведущего, чтобы тот смог провести приключение для вас и других игроков. Знание деталей грядущего приключения испортит вам впечатление от игры, лишив ее неожиданностей и азарта исследования.

ОБЗОР МОДУЛЯ

Приключение, описанное в этом модуле, представляет собой исследование верхних ярусов ступенчатой пирамиды - зиккурата. Персонажи игроков, заблудившись в пустыне, находят древний город, лежащий в руинах. Зиккурат – самое большое здание в этом городе.

Приключение предназначено для группы от шести до десяти персонажей 1 - 3 уровней. Если игроки еще не создали себе персонажей, они могут использовать заготовки, приведенные в конце книги. Если группа слишком слаба, ведущий может усилить её, позволив своим персонажам, присоединиться к группе в качестве спутников. Кроме того, ведущий может ослаблять, усиливать или иным образом изменять предложенные столкновения, чтобы приключение оставалось честным и захватывающим для игроков.

«Затерянный город» - довольно продолжительное приключение; предполагается, что игроки закончат его за несколько игровых встреч. Удачливые персонажи могут достичь третьего уровня, когда закончат исследовать третий уровень подземелья. Ведущий не должен слишком форсировать события, стоит давать персонажам отдохнуть и восстановить свои заклинания между встречами. Отдельно отметим, что у персонажей нет иного способа пополнить снаряжение и припасы, кроме как найти их в Затерянном городе.

Если ведущий захочет продолжить приключение, в пятой главе кратко описаны нижние ярусы зиккурата. Также там приводится карта скрытого подземного города. Используя эти материалы, ведущий может провести целую кампанию, в которой игроки смогут обнаружить и возродить забытую цивилизацию. Если вы используете карту континента из модуля **X1**, затерянный город можно разместить в любом месте **Алазийской пустыни**.

ЗАМЕТКИ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Модуль «Затерянный Город» описывает приключения в подземелье и состоит из шести глав.

Первая глава — введение, в котором дается краткий обзор приключения и приводится информация о его предыстории для ведущего.

Вторая глава описывает первый уровень подземелья.

Третья глава посвящена второму уровню подземелья.

Четвертая глава описывает третий уровень подземелья.

Пятая глава кратко описывает нижние уровни подземелья.

Шестая глава описывает новых монстров, встречающихся в приключении.

Прежде чем начать приключение, пожалуйста, прочтите модуль целиком, чтобы познакомиться с Затерянным городом. **Предыстория для ведущего** описывает историю Затерянного города. **Предысторию для игроков** следует зачитать игрокам перед началом приключения. В **описании комнат** порядковый номер каждого описания соответствуют номеру комнаты на карте. Текст в рамке может быть зачитан вслух в подходящий момент. Ведущий должен решить, какую часть оставшейся информации раскрыть игрокам, а какую сохранить в тайне. Ведущий может также по желанию добавить в свое описание больше деталей: размеры комнаты, запахи, звуки, жарко тут или холодно, и так далее. Подумайте о том, что будут делать монстры, если персонажи игроков сами не предпринимают никаких действий, особенно важно это для разумных монстров

Большая часть монстров, встречающихся в этом модуле, описана в правилах **D&D Basic**. Полная информация о новых монстрах представлена в шестой главе. Характеристики всех монстров приведены также в описаниях комнат и таблицах **бродячих монстров**.

Когда монстр или персонаж ведущего описывается в тексте, его характеристики записываются в следующем виде: имя (класс брони; кости здоровья или класс/уровень; пункты здоровья; скорость движения в раунд; количество атак в раунд; урон за атаку; испытание как класс/уровень; боевой дух; мировоззрение).

При этом используются следующие сокращения: КБ - класс брони; КЗ - кости здоровья; Ж - жрец, Д – дворф; Э – эльф; В - Воин, п – полурослик; М – маг; П – плут; ОЧ - обычный человек; число за буквой, означающей класс - уровень; ПЗ - пункты здоровья; СД - скорость движения; #AT - количество атак; в скобках после количества атак - урон; исп. - испытание; БД - боевой дух; мир. - мировоззрение.

Характеристика «класс/уровень» используется для персонажей ведущего, «кости здоровья» - для остальных монстров. «Скорость движения» – расстояние, которое существо может преодолеть за один раунд боя. Расстояние, которое существо преодолевает за один ход, втрое больше скорости движения в бою.

Ведущий должен позаботиться о том, чтобы у персонажей игроков была разумная возможность выжить. Акцент на слове «разумная». Хотя всегда должна существовать вероятность, что невезучие или безрассудные персонажи погибнут, истолковывайте сомнения в пользу игроков, когда это возможно. Вы все должны работать сообща, чтобы приключение вышло как можно более веселым.

Бывает, что новый игрок хочет присоединиться к группе, или игрок хочет взять нового персонажа взамен убитого. Ведущий всегда может представить нового персонажа как странствующего искателя приключений, или как одного из тех, кто шел вместе с караваном (см. **предысторию для игроков**). Поскольку караван был разбросан по пустыне песчаной бурей, всегда есть вероятность того, что новый персонаж выйдет к Затерянному городу.

Ведущий может также подготовить **карту для игроков,** нарисовав квадратный план каждого яруса зиккурата на чистом листе бумаги в клетку. На карте первого яруса должен быть отмечен потайной вход и та часть коридора, которую персонажи могут видеть снаружи зиккурата. По мере необходимости игрокам можно выдавать заготовки карт для следующих ярусов. Ведущий должен отметить на карте яруса место, где игроки вошли на этот ярус.

ПРЕДЫСТОРИЯ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

ПАДЕНИЕ КИНИДАКИИ

Столетия назад Кинидакия была столицей богатых и плодородных земель. Её жители сумели отвоевать у пустыни много пашен и пастбищ, добившись особенных успехов во времена правления короля Александра — величайшего и последнего правителя Кинидакии. После его смерти благодарные жители возвели в его честь зиккурат, ставший самым высоким и важным строением города.

Падение Кинидакии началось в тот день, когда строители, проводившие раскопки под великим зиккуратом, наткнулись на логово ужасного чудовища, называемого Заргон. Обликом Заргон отдаленно напоминал человека, но был гораздо выше. Вместо рук и ног у него было двенадцать щупалец. А его голова напоминала голову гигантского ящера с большим черным рогом посреди лба.

Заргон убил большую часть рабочих, а затем начал выходить по ночам охотиться на улицы Кинидакии. Городская стража не могла убить монстра. В конце концов правители города начали отсылать осужденных преступников в зиккурат, скармливая их Заргону.

Со временем в городе возник странный культ, поклонявшийся чудовищу как богу. С точки зрения культа несчастные, которых пожрал Заргон, были принесены ему в жертву. Пантеон древних богов Кинидакии — **Горма**, **Усамигараса** и **Мадаруа** – был забыт. Наконец, большая часть жителей города стало поклоняться Заргону.

Поклонявшиеся Заргону начали предаваться запретным удовольствиям. Они искали забвения в дорогих винах и галлюциногенных наркотиках. Рабочие перестали расчищать оросительные каналы и богатые земли обратились пустыней. Армия разбрелась. Люди за пределами города либо восстали, либо убежали от хаоса, распространяющегося из Кинидакии.

Несколько лет спустя орды варваров взяли приступом стены и разграбили город. Выжили в этой резне лишь кинидакийцы, укрывшиеся под землей, в огромных катакомбах под городом. Там, возглавляемые жрецами Заргона, они попытались отстроить себе новый город.

Уцелевшие начали новую жизнь у огромного подземного озера, питаемого водой через каналы, прорубленные в скальной породе. Это озеро, созданное во времена правления короля Александра, служило Кинидакии основным источником пресной воды. На его берегах кинидакийцы принялись выращивать грибы и съедобные лишайники. Они выстроили себе дома, используя камни из руин на поверхности. Новый город был намного меньше древней столицы, но в нем, скрытом под песками пустыни, было куда безопаснее. Со временем руины на поверхности были почти полностью занесены песком, и Кинидакия сгинула в бескрайних просторах пустыни.

КИНИДАКИЙЦЫ

Поколение за поколением кинидакийцы живут глубоко под землей. Они все еще остаются людьми, хотя кожа их стала очень бледной, а волосы приобрели цвет белой кости. Кинидакийцы обрели способность к инфразрению, и, подобно гоблинам, атакуют со штрафом -1, сражаясь при ярком солнечном свете.

Все кинидакийцы носят маски, изображающие, как правило, морды животных или человеческие лица. Маски делают из дерева, папье-маше, и иногда из металла. Их украшают бисером, костями, перьями и драгоценными камнями. Большая часть кинидакийцев носит красивую одежду, роскошные украшения и вооружена короткими мечами. Некоторые раскрашивают свое тело яркими красками.

Кинидакийцы вымирают. Каждое их новое поколение меньше, чем предыдущее. Большинство кинидакийцев позабыло о существовании внешнего мира и проводит большую часть времени в странных грезах. Времена, когда они вели обычную жизнь, пасли коз и обрабатывали поля, забываются все больше и больше, в то время как грезы постепенно замещают собой реальность. Необычные костюмы и маски лишь усиливают их фантазии.

Примеры типичных столкновений с кинидакийцами приведены в шестой главе.

ФРАКЦИИ КИНИДАКИИ

Лишь немногие кинидакийцы сохранили свой разум. Они пытаются вернуть веру в старых богов — Горма, Усамигараса и Мадаруа, надеясь остановить вымирание их общества и вернуть утраченную славу Кинидакии.

Братство Горма. Горм - бог войны, бури и справедливости. Последователи Горма – мужчины-воины, верящие в Порядок. Каждый из них носит золотую маску Горма — длинноволосого и бородатого мужчины с суровым взглядом. Каждый брат носит кольчугу поверх синей туники. Кроме того, на правом плече у каждого, скрытая доспехом, есть татуировка в виде синей молнии. Братья верят в то, что справедливость должна быть смягчена милосердием. Они возносят молитвы Горму каждый четвертый день недели и считают грозы священными.

Маги Усамигараса. Эта фракция поклоняется Усамигарасу - богу исцеления, вестников и плутов. Все члены фракции - маги, которые верят в Нейтралитет. Они носят серебряные маски с ликом Усамигараса - улыбающегося ребенка, радужные мантии и вооружены серебряными кинжалами. На правой ладони у каждого есть отметина из тонких серебряных линий в виде пятиконечной звезды. Маги Усамигараса обычно хорошо относятся к жрецам, плутам, эльфам и магам, но смотрят свысока на воинов, дворфов и полуросликов. Усамигарасу молятся в определенные дни, когда звезды и планеты занимают верное положение на небесном своде. Маги ведут записи о расположении звезд и планет, чтобы знать, когда наступают священные дни.

Девы-воительницы поклоняются Мадаруа – богине рождения, смерти и смены сезонов. Члены фракции - женщины-воины, верящие в Нейтралитет. Они носят бронзовые маски Мадаруа - прекрасной женщины - и бронзовые кольчуги поверх зеленых туник. У каждой девы-воительницы есть маленький серповидный шрам на внутренней стороне левого запястья. Мадаруа посвящены особые святые дни в начале каждого из четырех сезонов.

Эти три фракции не очень ладят друг с другом. Каждая фракция уверена, что только ей известен верный путь к восстановлению величия Кинидакии. Зачастую, когда члены различных фракций встречаются, они начинают спор или даже вступают в битву. Сотрудничество между фракциями возможно, но случается нечасто.

Разногласия между тремя фракциями, а также их попытки исцелить безумие, охватившее кинидакийское общество, дают ведущему возможность добавить в приключение **взаимодействие персонажей** между собой. Вместо того, чтобы использовать членов фракций как обычных монстров, охраняющих сокровища, ведущий и игроки могут получить много удовольствия от игры в заговоры и интриги фракций. Если ведущий решит использовать фракции именно таким образом, он должен заранее спланировать, что могут сказать или сделать члены фракции, если персонажи попытаются поговорить с ними, атакуют их, или будут ждать, что члены фракции сделают первый ход. Важно, чтобы ведущий не старался подвести события к заранее придуманной развязке - игроки *должны* иметь возможность изменить ситуацию своими действиями.

Если персонажи игроков присоединятся к одной из фракций, им станет намного проще добывать припасы и отдыхать между приключениями. Каждая фракция может принять персонажей игроков в свои ряды.

Братство Горма примет в качестве полноправных членов только мужчин: воинов, дворфов, полуросликов или эльфов. Маги Усамигараса примут в свои ряды любого мага, жреца, эльфа или плута. Девы-воительницы принимают только женщин: воинов, дворфов, полуросликов или эльфов в качестве полноценных членов.

Кроме того, любой персонаж, если пожелает, может вступить в любую фракцию в качестве аколита. Аколиты не могут рассчитывать на сколь-нибудь значительную помощь от фракции, и никогда не добьются в ней какой-либо власти. Ведущий должен определить, на что готова пойти каждая фракция ради своих членов.

Четвертая фракция – это **жрецы Заргона**. Обычно их можно встретить лишь за пределами основного приключения. Они поклоняются злому монстру Заргону и контролируют подземный город.

ПРЕДЫСТОРИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Несколько дней назад вы вместе с другими искателями приключений присоединились к каравану, идущему через пустыню. Посреди пустыни разразилась страшная песчаная буря, в которой ваша группа отбилась от остальных. Когда буря утихла, вы обнаружили, что остались одни. Каравана нигде не было видно. Местность выглядела совершенно незнакомой, ведь буря полностью изменила рисунок барханов. Вы потерялись в пустыне.

Вы направились на восток, в ту же сторону, куда двигался караван до начала бури. Шли дни. Ваши лошади пали одна за другой, а вскоре вы выпили последние капли воды. Но пустыне не было видно конца и края.

На второй день после того, как закончилась вода, вы заметили несколько каменных блоков, возвышающихся над гребнем одной из песчаных дюн. Приблизившись, вы поняли, что перед вами остатки высокой каменной стены, почти полностью скрытой под песком. По другую сторону стены вы обнаружили лежащий в руинах город.

За прошедшие столетия городские здания обрушились и потрескались. Большая их часть погребена под песком. Камни, которые еще торчат над поверхностью песка, отполированы до блеска песчаными бурями.

В центре города возвышается зиккурат. В нем пять похожих на ступени ярусов высотой 20 футов высотой каждый. Самый нижний ярус практически полностью скрыт под песком. На вершине зиккурата установлены три тридцатифутовые статуи.

Статуя слева изображает могучего бородатого мужчину с весами в правой руке и молнией в левой. Статуя посередине — крылатый ребенок, чье тело обвивают две змеи. В одной руке он держит жезл, в другой - горсть монет. Справа стоит статуя прекрасной женщины, в её руках меч и сноп пшеницы.

По южной стороне зиккурата от подножия к верхнему ярусу поднимается лестница. Бегло осмотрев руины, вы не обнаружили ни воды, ни еды и решили подняться на зиккурат. Сбоку от лестницы, в стене верхнего яруса, вы нашли потайную дверь…

ГЛАВА 2. ПЕРВЫЙ И ВТОРОЙ ЯРУСЫ (ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ)

Первый уровень подземелья включает в себя первый и второй ярусы зиккурата. На первом (верхнем) ярусе всего одна комната №1. На втором ярусе расположены помещения №№ 2 - 12.

Зиккурат сложен из больших, гладких каменных блоков. Стены комнат, если не указано иного - голые каменные плиты. Высота потолков обычно составляет 15 футов. Большинство дверей – каменные плиты, открывающиеся внутрь комнаты. Двери закроются сами, если их не придержать, подпереть или заклинить. Если не указано иного, в зиккурате темно.

Помните, что персонажи лишены воды и еды. Они должны найти, чем утолить жажду и голод, чтобы не умереть. В своих описаниях не забывайте напоминать партии, что они голодны, страдают от жажды и измождены. Это поможет игрокам с отыгрышем.

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ

Проверка на столкновение с бродячими монстрами делается каждые два игровых хода. Столкновения с бродячими монстрами происходят при выпадении 1 на броске 1к6. В случае столкновения ведущий может бросить 1к8, чтобы определить номер строки в таблице случайных встреч или просто выбрать оттуда подходящий результат.

1к8	Бродячий монстр	Кол.	КБ	КЗ	ПЗ	#АТ	урон	СД	Исп.	БД	Мир.
1	Гигантские многоножки	3	9	1/2	2	1	яд	20	ОЧ	7	Н
2	Пещерная саранча	5	4	2	9	1	1к2/1к4	20/60	В1	5	Н
3	Кинидакийцы	Подробности см. главу 6 «Новые монстры»									
4	Кинидакийцы	Подробности см. главу 6 «Новые монстры»									
5	Кинидакийцы	Подробности см. главу 6 «Новые монстры»									
6	Гигантские хорьки	4	5	1+1	6	1	1к8	50	В1	8	Н
7	Гномы	6	5	1	5	1	1к6	20	Д1	8	П
8	Гоблины	7	6	1-1	4	1	1к6	20	ОЧ	7	Х

Гигантские многоножки. Гигантские многоножки описаны в обеих редакциях правил D&D Basic. Их укус ядовит.

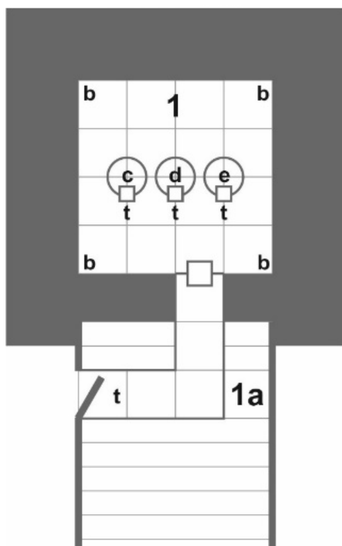
Пещерная саранча – это серые кузнечики с длиной тела около 3 футов. Обладают иммунитетом к яду и воздействию желтой плесени. Будучи потревоженной, пещерная саранча в панике прыгает в случайном направлении (с вероятностью 50 % в сторону партии). Если в прыжке саранча врежется в игрока, тот получит 1к4 урона. Укус саранчи наносит 1к2 урона. Напуганная саранча громко стрекочет, с вероятностью 20 % привлекая других бродячих монстров. Зажатая в угол саранча плюется бурой слизью на расстояние до 10 футов (класс брони любой цели этой атаки равен 9). Персонаж, в которого попала слизь, должен пройти испытание ядом, иначе почувствует себя слишком плохо, чтобы предпринимать какие-либо действия в этом ходу. Другие персонажи в радиусе 5 футов от цели также должны пройти испытание ядом, чтобы не почувствовать себя так же плохо. Эффект будет длиться, пока слизь не будет смыта.

Кинидакийцы живут под землей в Потерянном Городе. Это бледнокожие, светловолосые люди с большими глазами, владеющие инфразрением. Кинидакийцы носят маски и одеты в яркие мантии. При встрече они будут разыгрывать сцены из странных сновидений (см. раздел «Предыстория для ведущего»). Некоторые возможные варианты встреч с кинидакийцами приведены в главе 6 и подходят для любого уровня подземелья. Ведущий может использовать эти столкновения или придумать свои.

Гигантские хорьки*.* Длина тела гигантских хорьков составляет около 3 футов. Под землей они охотятся на гигантских крыс. Поведение хорьков крайне непредсказуемо, иногда они могут напасть на человека.

Гномы описаны в обеих редакциях правил D&D Basic. Местные гномы прибыли Потерянный город по подземным туннелям и каналам, впадающим в подземное озеро. (см. карту подземного города).

Гоблины описаны в обеих редакциях правил D&D Basic. Они живут в пещерах у подземного озера, на другом берегу от кинидакийцев (см. карту подземного города, «О»). Гоблины поклоняются Заргону (см главу 5, комната № 100). Если кинидакийцы не приносят Заргону жертв добровольно, гоблины похищают их, чтобы насытить монстра. По другим причинам гоблины обычно на кинидакийцев не нападают. В конце концов, если кинидакийцев не останется, Заргон начнет пожирать самих гоблинов.



ПЕРВЫЙ ЯРУС

1. КОМНАТА СО СТАТУЯМИ.

Каменной плите, ранее скрывавшей секретный вход в зиккурат, не дает закрыться труп хобгоблина. Из груди хобгоблина торчит здоровый арбалетный болт. Хобгоблин мертв уже несколько недель.

Вокруг тела нет ничего примечательного, все снаряжение хобгоблина уже кто-то забрал. За каменной плитой вглубь зиккурата ведет коридор шириной в 10 фт. Пол коридора покрыт пылью. В пыли видны несколько пар следов, уходящих внутрь зиккурата. В нише напротив потайной двери партия видит большой самострел (1a), направленный на них. Самострел разряжен. Ловушка с самострелом сработала от нажатия на скрытую нажимную плиту в полу сразу за секретной дверью. Хобгоблин наступил на плиту и разрядил ловушку. Потайная дверь, не будучи подперта, закроется за партией. Она может быть открыта силой по обычным правилам.

Верхний ярус зиккурата представляет собой одну квадратную комнату 40 на 40 футов. Воздух в комнате затхлый. В пыли на полу множество следов, но ничего определенного сказать о том, что тут произошло нельзя. Три огромных бронзовых цилиндра (от пола до потолка) установлены в центре комнаты. В центре каждого цилиндра (от пола до уровня глаз) есть бронзовая дверь. На каждой двери – бронзовая ручка, которую можно повернуть, чтобы открыть дверь.

Обычно персонажи не замечают ловушек, пока специально не заявляют их поиск. Ловушек, срабатывающих автоматически, можно избежать, приняв необходимые меры предосторожности. Ведущий бросает кости, когда персонажи ищут (или плут обезвреживает) ловушки. Больше информации о ловушках можно найти на странице B22 правил Basic D&D.

Ловушка 1б. Дверь в комнату, как обычно, закроется за персонажами, если ее не заклинить или не подпереть. По углам комнаты в стенах есть 4 небольших отверстия, через которые в комнату поступает газ. Ловушка срабатывает при открывании двери. Газ не имеет вкуса, цвета и запаха. Эльф или плут с вероятностью 50% могут услышать шипение выходящего из отверстий газа.

Газу потребуется 1 раунд, чтобы заполнить закрытую комнату, прежде чем он начнет наносить персонажам урон. В течение этого раунда персонажи в комнате почувствуют легкую тошноту. Каждый раунд после первого, газ наносит 1 урон. Когда персонажи начинают получать урон, они понимают, что им стало нечем дышать. Отверстия можно заткнуть тряпьем или наконечниками копий, не давая газу поступать в комнату. Если и дверь в комнату и потайная дверь в зиккурат открыты, газ улетучится, не причинив вреда.

Бронзовые цилиндры, на самом деле - полые постаменты статуй кинидакийских богов на верхушке зиккурата. То, что цилиндры полые, можно определить по звуку, постучав по ним. Двери в каждый цилиндр (1c, 1d, 1e) защищены ловушками.

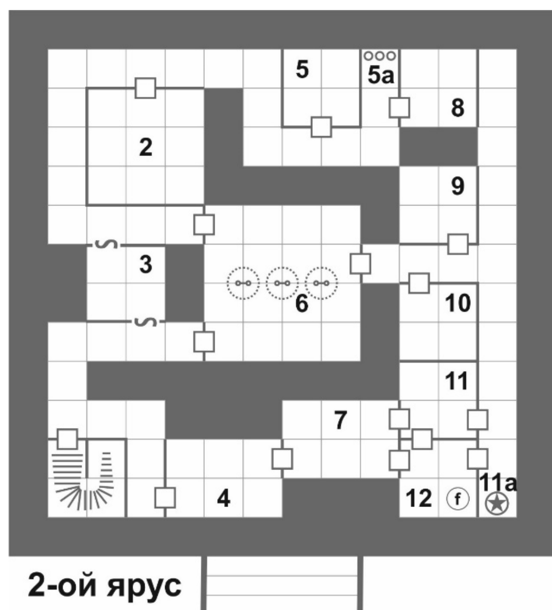
Ловушка 1c скрыта в западной стене, рядом с постаментом левой статуи (Горм). Четыре дротика вылетят из стены, как только кто-то повернет дверную ручку. Дротики могут попасть только в того, кто стоит прямо напротив двери. Чтобы определить попали ли дротики, бросьте кости, как если бы каждый дротик метнуло существо с 1HD. Каждый попавший в цель дротик нанесет ей 1к3 урона.

Ловушка 1d в постаменте центральной статуи (Усамигарас) разряжена. Если персонажи игроков осмотрят эту область, они обнаружат высохшую кровь на полу перед цилиндром. Ловушку заставили сработать предыдущие исследователи зиккурата (работающая ловушка стреляет двумя копьями в того, кто откроет дверь в цилиндре. Каждая атака совершается так, как если бы существо с 1 HD метало копья в персонажей, стоящих прямо перед дверью. Каждый, в кого попало копье, получает 1к6 урона. Ведущий может решить, что ловушка была перезаряжена, если партия вернется в эту комнату позже).

Ловушка 1e – поворачивающаяся плита в полу прямо перед постаментом правой статуи (Мадаруа). Плита повернется, как только будет нажата дверная ручка. Все, кто стоят перед дверью, упадут вниз в комнату №6 и получат 1к6 урона.

Бронзовые цилиндры – полые. Открыв двери, внутри можно увидеть лестницы, ведущие как вверх, так и вниз. Тот, кто вскарабкается вверх по лестнице, обнаружит, что попал внутрь одной из статуй на верхушке зиккурата. В каждую статую встроен рупор, позволяющий жрецам оглашать волю богов. Кроме того, здесь можно увидеть несколько рычагов. Рычаги управляют движением некоторых частей статуи (руки, голова, глаза и т.п.).

Тот, кто спустится по лестнице вниз, попадет в комнату № 6 на 2 ярусе зиккурата.



ВТОРОЙ ЯРУС

2. КЛАДОВАЯ

Комната полна истлевшими тюками с чем-то, что некогда было одеждой, и пыльными корзинами. Судя по запаху, комната долгое время простояла закрытой.

Эта комната когда-то служила кладовой, но давным-давно была заброшена. Пища, хранившаяся в корзинах, и одежда в тюках сейчас истлели и бесполезны. Кроме них в комнате ничего нет.

3. ПОТАЙНАЯ КОМНАТА

Внутри комнаты вы видите семь похожих на птиц существ с длинными клювами - хоботками. Вы успеваете заметить тусклый отблеск на полу в центре комнаты, прежде чем существа взлетают и устремляются к вам.

Атакующие персонажей существа – это стриги (КБ 7; КЗ 1*; ПЗ 4 у каждой; СД 60 футов; #АТ 1 (1к3); исп. В1; БД 9; мир. Н). Летящие стриги получают бонус +2 к попаданию из-за своей скорости.

Когда атака стриги попадает, она впивается в жертву своим хоботком, прикрепляясь к ней. Присосавшаяся стрига пьет кровь жертвы, автоматически нанося ей 1к3 урона каждый раунд до тех пор, пока либо жертва, либо стрига не умрут.

Отблеск исходит от четырех драгоценных камней, лежащих в пыли на полу. Стоимость камней: 100; 100; 500 и 1000 золотых монет. В северной стене под потолком можно заметить небольшой лаз, через который стриги вылетали поохотиться по ночам.

4. ПОКОИ ЖРЕЦА

Комната скудно обставлена трухлявой мебелью. Кровать, тумбочка, сундук, письменный стол с деревянным стулом, а также деревянный священный символ в виде молнии. Вся мебель покрыта толстым слоем пыли. На полу лежит тело мертвого хобгоблина. Судя по его виду, он мертв уже несколько недель. Левая рука трупа распухла и побледнела.

Когда-то эта комната служила покоями верховного жреца Братства Горма. Хобгоблин умер от укуса пчелы-убийцы в комнате № 7. На его теле можно найти полную фляжку с водой и кошель со 135 серебряными и 40 золотыми монетами. Кроме этого, в комнате больше ничего нет.

5. СКЛАД ФЕЙЕРВЕРКОВ

В этой комнате воздух кажется суше, чем в остальном зиккурате. В центре комнаты стоит полдюжины небольших ящиков. Около десятка крылатых человечков ростом не более фута сидят на ящиках, переговариваются между собой на странном мелодичном языке и весело смеются.

Маленькие крылатые человечки – это спрайты (КБ 5; КЗ 1/2; ПЗ 3 у каждого; СД 20 футов; в полете 60 футов; #АТ 1 (проклятье); исп. Э1; БД 7; мир. Н). В комнате 10 спрайтов. Они настроены дружелюбно и не против поболтать, если обращаться к ним по-доброму. Они интересуются всем подряд, но ничто не задерживает их внимание надолго. Спрайты не захотят присоединиться к персонажам, но ведущий может использовать их, чтобы подсказать персонажам игроков, что ждет их впереди. Будучи атакованными, пять спрайтов, действуя вместе, способны сотворить одно заклинание «проклятие». Проклятие обычно принимает форму магического розыгрыша (например, доспех воина внезапно превращается в груду ржавчины, или ботинки персонажа намертво приклеиваются к полу). Сотворив одно или два проклятия, спрайты улетят через потайную дверь размером 1 х 1 фут под потолком в северо-восточной стене. Если преследовать спрайтов, они постараются улизнуть, пролетев над зеленой слизью в комнате № 8.

В ящиках хранятся фейерверки, пересыпанные опилками. С шансом 1 из 6 фейерверки в ящике после стольких лет все еще пригодны для использования. Каждый ящик с сохранившимися фейерверками можно продать за 100 золотых монет. Древние жрецы Кинидакии использовали фейерверки, чтобы изображать божественные «чудеса». Если персонажи игроков решат сохранить фейерверки, в каждом ящике хранится 1к6 порций пиротехнического порошка, 2к4 римских свечей, 1к4 ракет и 3к4 связок петард. Запуск фейерверка сопровождается яркими вспышками, шумом и облаком дыма. Фейерверки не наносят урона и не могут никого ослепить.

5а. ГЛИНЯНЫЕ КУВШИНЫ

В тупичке стоят три глиняных кувшина высотой 4 фута. Первый кувшин заполнен песком. Вода, хранившаяся в двух других, давным-давно высохла. Содержимое кувшинов использовалось в случае пожара на складе фейерверков.

6. СПЕЦИАЛЬНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

У основания каждой лестницы сидит по мерцающему двухфутовому жуку, освещающему пространство в радиусе 10 футов вокруг себя. На каждом жуке видны три яркие светящиеся точки.

Все три жука - огненные жуки (КБ 4; КЗ 1+2; ПЗ 6 у каждого; СД 40 футов; #АТ 1 (2к4); исп. В1; БД 7; мир. Н). У каждого жука есть три фотогенные железы, дающие свет в радиусе 10 футов. Железы продолжают светиться на протяжении 1к6 дней после того, как были вырезаны. Жуки голодны и атакуют, если их побеспокоить.

В комнате хранятся запасные детали для машинерии внутри статуй. Также тут можно найти несколько больших глиняных кувшинов, в которых хранится масло для смазки механизмов. Хотя кувшины запечатаны, за прошедшие столетия масло почти испарилось. Персонажи игроков могут набрать 6 фляжек масла, которое можно поджечь, хотя горит оно довольно плохо, создавая вокруг густое облако дыма. На то, чтобы перелить масло во фляжки, уйдет 2 хода. Кроме того, в комнате размещалась небольшая мастерская для починки сломанных частей статуй. Здесь есть горн, наковальня, щипцы, молоты и т.п.

7. СОКРОВИЩНИЦА

В центре комнаты вы видите клетку высотой 10 футов. На дне клетки лежит небольшая горка монет и драгоценных камней. С потолка клетки свисает огромный пчелиный улей. Несколько больших (около фута) пчел, жужжа, летают по комнате. Прутья клетки расположены достаточно редко, чтобы пчелы могли пролетать между ними. Кроме того, в верхней части южной стены есть дыра диаметром в 1 фут.

В запертой клетке хранятся сокровища Братства Горма (комнаты №№ 11-12). Сокровища охраняются пятью пчелами-убийцами, летающими по комнате (КБ 7; КЗ 1/2*; ПЗ 2 у каждой; СД 50 футов; #АТ 1 (1к3+спец.); исп. В1; БД 9; мир. Н). Пчелы-убийцы умеют отличать людей в масках Горма. Они не станут атаковать никого, кто носит такую маску, если тот не атакует их первым.

Пчелы-убийцы немедленно атакуют любое другое существо, вошедшее в комнату. Если атака пчелы успешна, ужаленная жертва должна пройти испытание ядом или умереть. Ужалив жертву, пчела умирает. Персонаж игрока, прошедший испытание, должен потратить 1 раунд, чтобы вытащить жало. В противном случае, пока жало остается в теле, оно будет наносить 1 единицу урона каждый раунд.

Сокровище, лежащее на дне клетки, содержит 2000 серебряных монет, 500 золотых монет, 2 алмаза стоимостью 100 золотых монет каждый и ожерелье стоимостью 700 золотых монет.

Пчелы внутри улья не атакуют персонажей игроков, пока улей сам не будет атакован. Внутри улья сидит еще 4 пчелы с 1 КЗ каждая (4 ПЗ) и королева пчел с 2 КЗ (9 ПЗ). Королева, в отличие от остальных пчел-убийц, не умирает, ужалив. Из улья можно добыть одну порцию особого меда. Если съесть этот мед, он подействует как одно зелье лечения половинной силы, исцеляя 1к4 урона.

8. ЗАБРОШЕННАЯ КОМНАТА

Пол этой комнаты целиком покрыт зеленой сочащейся слизью. Кроме нее в комнате, кажется, ничего нет.

Пол в комнате покрыт зеленой слизью (КБ нет; КЗ 2*; ПЗ 9; СД 1 фт; #АТ 1 (спец.); исп. В1; БД 12; мир. Н). Зеленая слизь получает урон только от огня или холода. Она растворяет дерево и металл за 6 раундов. При контакте с кожей она превратит жертву в зеленую слизь за 1к4 раундов после первых 6 раундов. За это время попавшую на кожу зеленую слизь можно выжечь, но нанесенный при этом урон будет разделен поровну между слизью и персонажем игрока.

9. ЗАБРОШЕННЫЕ ЖРЕЧЕСКИЕ ПОКОИ

В комнате стоит старая кровать, письменный стол, стул и сундук. Судя по виду мебели, комната давным-давно заброшена. Из-за кровати доносятся чавкающие звуки. Внезапно вы видите голову большой, бледно-голубой ящерицы в оранжевых пятнах, быстро выглянувшей из-за кровати.

Ящерица – это геккон (КБ 5; КЗ 3+1; ПЗ 15; СД 40 фт; #АТ 1 (1к8); исп. В2; мир. Н). Он пожирает тело неудачливого кинидакийца. Если персонажи игроков войдут в комнату, не оглядевшись, они будут застигнуты врасплох вторым гекконом, падающим на них с потолка (ПЗ 12). Маска на лице кинидакийца изображает птицеподобное существо. Она инкрустирована золотом и стоит 80 золотых монет.

10. ЗАБРОШЕННЫЕ ЖРЕЧЕСКИЕ ПОКОИ

Эта комната должно быть некогда служила жилищем жрецу, но сейчас она выглядит давно заброшенной. Вся обстановка комнаты – нары, письменный стол с деревянным стулом, сундук и деревянный священный символ в виде весов - покрыта пылью и плесенью.

В комнате нет ничего ценного.

11. БРАТСТВО ГОРМА

В комнате стоят три двухъярусные кровати. Пять мужчин беседуют, сидя на нижних койках. Каждый мужчина одет в стальную кольчугу поверх синей мантии. Все носят стальные шлемы, а лицо каждого закрыто золотой маской. Все маски одинаковы - они изображают длинноволосого, бородатого мужчину с суровым взглядом.

Пятеро мужчин принадлежат к Братству Горма (КБ 5; В1; ПЗ 5 каждый; СД 20 фт; #АТ 1 (1к8); исп. В1; БД 8; мир. П). Братство Горма контролирует комнаты №№ 11, 12 и 24.

Если персонажи игроков не атакуют, мужчины могут предложить им присоединиться к Братству. Ведущий может решить это сам или бросить 2к6. Результат 9-12 означает, что персонажам игроков предложат вступить в Братство; 6-8 – что персонажи могут вступить, если захотят, но предлагать им этого не будут; 2-5 – что члены Братства принимают персонажей за воров или шпионов и либо нападают на них, либо просто прогоняют. Только мужчина: воин, дворф, полурослик или эльф, верящий в Порядок, может стать полноценным членом Братства. В то же время любой персонаж может стать аколитом. Решивших присоединиться к Братству, проводят в комнату № 12.

Если начнется битва, братья Горма из комнаты № 12 услышат шум и прибегут на помощь своим товарищам.

В комнате хранится снаряжение братьев, включая пищу и воду. Единственное сокровище здесь – маски братьев, каждая стоимостью в 100 золотых монет.

11а. СТАТУЯ ГОРМА

В конце коридора вы видите сверкающую статую. Статуя выглядит уменьшенной копией статуи бородатого мужчины с молнией в руке, стоящей на верхушке зиккурата.

На первый взгляд статуя выглядит сделанной из золота. На самом деле, это деревянная статуя, выкрашенная золотой краской. Она ростом с человека и надежно стоит на тяжелом каменном пьедестале. Статуя не представляет никакой ценности.

12. ВЕЛИКИЙ МАГИСТР БРАТСТВА ГОРМА

Вдоль стены стоят три двухъярусные кровати. Шестеро мужчин стоят возле них, разговаривая. Каждый одет в стальную кольчугу поверх синей мантии. На головах - стальные шлемы и золотые маски. Все маски одинаковы - они изображают длинноволосого, бородатого мужчину с суровым взглядом.

Пятеро из присутствующих мужчин принадлежат к Братству Горма (КБ 5; В1; ПЗ 5 каждый; СД 20 футов; атаки 1 (1к8); исп. В1; БД 8; мир. П).

Шестого, самого высокого и пожилого, зовут Канадиус, он – Великий Магистр Братства Горма (КБ 4; В3; ПЗ 25; атаки 1 [+1] (1к8+1); исп. В3; мир. П; СИЛ 14; ИНТ 12; МДР 9; ЛВК 12; ВЫН 10; ХАР 12). Шлем Великого Магистра выглядит причудливее, чем у рядовых братьев. Рядом с Канадиусом значение боевого духа братьев Горма равно 9.

Канадиус выглядит сурово, но, по сути, он добрый человек. Он предпочтет перехитрить соперника, но не побоится вступить в схватку, если понадобится. Великий магистр бывает несколько рассеян в незначительных вещах, но не в чем-то действительно важном. Канадиус скорее ведет за собой людей, чем раздает им приказы. Под его руководством боевой дух Братства всегда высок.

Если персонажи игроков атакуют: братья из комнаты № 11 прибегут на помощь своим товарищам.

Под одной из кроватей в юго-восточном углу комнаты есть потайной люк. Проход ведет вниз в потайную камеру, открывающуюся в комнату № 24 на 3 ярусе. Если партия атаковала и одерживает верх, Канадиус попытается сбежать через этот люк. Братья будут сражаться, прикрывая его побег, пока не провалят проверку боевого духа.

Если Канадиус был атакован и сбежал, ведущий может создать специальное столкновение для дальнейшего приключения. В столкновении участвуют Канадиус вместе с дюжиной Братьев, которые пытаются отомстить персонажам игроков. Это специальное столкновение может заменить одну из встреч с бродячими монстрами или произойти по решению ведущего.

В комнате хранится снаряжение братьев, в том числе пища и вода. Маски братьев стоят 100 золотых монет каждая, а причудливый шлем Канадиуса – это шлем чтения мыслей, который можно использовать трижды в день.

Если персонажи игроков не атакуют, братья в этой комнате могут предложить им присоединиться к Братству (см. комнату № 11). Это происходит, если ведущий получит результат 9-12 на броске 2к6. Если персонажи игроков впервые встречаются с Братством, братья могут заподозрить их в злых намерениях и атаковать (результат 2-5 на 2к6). При результате броска 6-8 братья нейтральны.

Прежде чем позволить персонажу игрока присоединиться к Братству, Канадиус втайне проверит искренность его намерений при помощи шлема для чтения мыслей. Как ведущий спросите у игрока, насколько его персонаж искренен. Объясните игроку, что вы как ведущий можете в дальнейшем запретить персонажу предпринимать некоторые действия, идущие вразрез с тем, что игрок заявляет сейчас. Затем пусть игрок примет решение.

Неофиты будут препровождены в комнату № 24 на 3 ярусе, где Канадиус проведет простую церемонию инициации.

Только мужчины воины, дворфы, полурослики и эльфы, верящие в Порядок, могут стать полноценными членами Братства Горма, остальные могут быть приняты в качестве аколитов. Персонажи, которых принимают в Братство в качестве аколитов, получат подвеску в виде маленькой золотой маски Горма (стоимостью 20 золотых монет).

Полноценные члены Братства получат мантии, маски и любую обычную броню или оружие, которое им нужно. У Братства есть крепость в подземном городе. Дополнительные маски и подвески хранятся там. Потребуется примерно полдня, чтобы гонец отправился в крепость и вернулся с необходимыми масками и подвесками. Пока персонажи игроков ждут, братья Горма помогут им справиться с нападениями бродячих монстров. Ведущий может также решить считать комнаты Братства «безопасными» (столкновений с бродячими монстрами тут не происходит). Если персонажи игроков задержатся здесь на необходимое время, они могут отдохнуть, подготовить заклинания и т.п.

ГЛАВА 3. ТРЕТИЙ И ЧЕТВЕРТЫЙ ЯРУСЫ (ВТОРОЙ УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ)

Второй уровень подземелья объединяет третий и четвертый ярусы зиккурата. На третьем ярусе расположены комнаты №№ 13 - 24. Здесь находятся штаб-квартиры Братства Горма, Магов Усамигароса и Дев-воительниц Мадаруа. Они могут стать «безопасной» территорией для персонажей игроков, вступивших в соответствующий орден. На четвертом ярусе расположены усыпальницы короля Александра и королевы Зенобии, а также других знатных вельмож того времени (комнаты №№ 25 – 40).

ПОВОРОТНЫЙ КОРИДОР. Наиболее примечательной особенностью третьего яруса зиккурата является поворотный коридор, расположенный в самом его центре. Коридор проложен внутри каменного барабана, способного вращаться при помощи сложной системы из грузов и противовесов.

Дверь, ведущая к поворотному коридору, откроется только если коридор в данный момент совмещен с нею. У каждой двери, ведущей к поворотному коридору, есть кнопка со странным символом на ней. Если нажать кнопку, каменный барабан начнет медленно, с ужасным скрежетом камня по камню, вращаться по часовой стрелке до тех пор, пока коридор не совместится с этой дверью.

Если коридор уже совмещен с дверью, при нажатии на кнопку ничего не произойдет.

Внутри поворотного коридора на стене у каждого из двух выходов есть ряд из 8 кнопок, с теми же странными символами, что и на кнопках у дверей снаружи коридора. Если нажать на кнопку, каменный барабан придет в движение, вращаясь по часовой стрелке, пока этот выход из коридора не совпадет с дверью с выбранным символом.

север | юг
северо-восток | юго-запад
восток | запад
юго-восток | северо-запад

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ

Проверка на столкновение с бродячими монстрами делается каждые два игровых хода. Столкновения с бродячими монстрами происходят при выпадении 1 на броске 1к6. В случае столкновения ведущий может бросить 1к8, чтобы определить номер строки в таблице случайных встреч или просто выбрать оттуда подходящий результат.

1к8	Бродячий монстр	Кол.	КБ	КЗ	ПЗ	атаки	урон	СД	Исп.	БД	Мир.
1	Гигантские нетопыри	7	6	2	9	1	1к4	60	В1	8	Н
2	Братство Горма	8	5	1	5	1	1к8	20	В1	8	П
3	Кинидакийцы	Подробности см. главу 6 «Новые монстры»									
4	Хобгоблины	6	6	1+1	6	1	1к8	30	В1	8	Х
5	Маги Усамигараса	5	9	1	3	1	1к4	40	М1	8	Н
6	Скальные бабуины	6	6	2	9	2	1к6/1к3	40	В2	8	Н
7	Плюющиеся кобры	3	7	1*	5	1	1к3+яд	30	В1	7	Н
8	Девы-воительницы Мадаруа	8	5	1	5	1	1к8	20	В1	8	Н

Гигантские нетопыри. Гигантские нетопыри ориентируются в пространстве при помощи эхолокации (по принципу радара). Один из нетопырей в стае – гигантский **нетопырь-вампир.** Персонаж, укушенный этим нетопырем, должен пройти испытание параличом, чтобы не упасть без сознания на 1к10 раундов. Любой персонаж, убитый укусом нетопыря-вампира, должен пройти испытание заклинанием или превратиться в нежить через сутки после смерти. Ведущий сам решает каким именно видом нежити восстанет персонаж.

Братство Горма. Персонажам игроков встретится несколько братьев Горма, направляющихся в свое святилище в комнате № 24. Для большей информации о братьях Горма смотри описание комнат №№ 11 и 12.

Кинидакийцы. Используйте примеры столкновений с кинидакийцами, приведенные в главе 6 «Новые монстры», или придумайте свои.

Хобгоблины описаны в обеих редакциях правил D&D Basic. Встретившиеся персонажам хобгоблины выполняют задание жрецов Заргона (захватывают пленных, устраивают набег на другую фракцию и т.п.).

Маги Усамигараса. Персонажам игроков встретится несколько магов, направляющихся в свое святилище в комнате № 14. Для большей информации о магах Усамигараса смотри описание комнаты № 14.

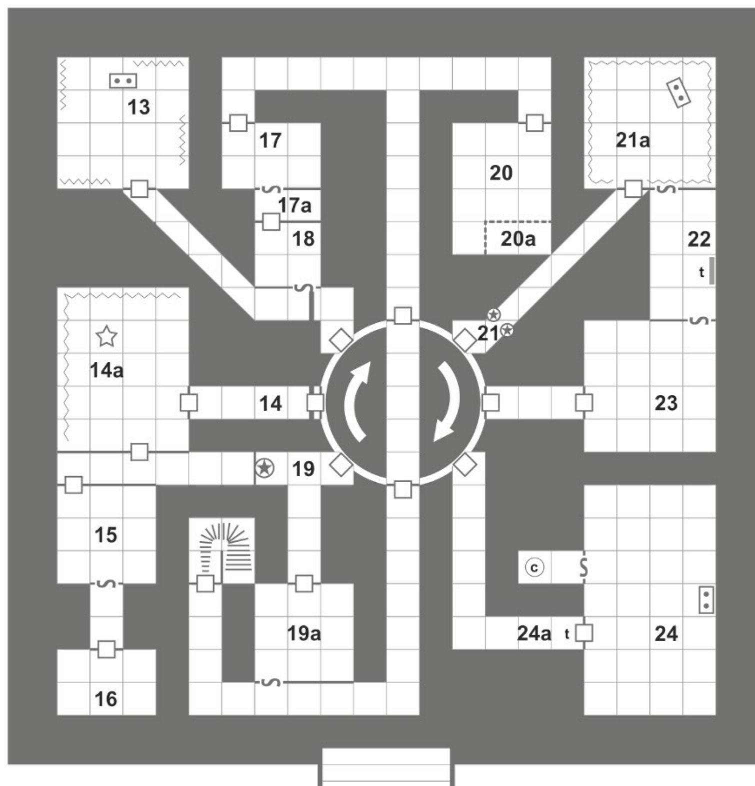
Скальные бабуины крупнее и умнее обычных бабуинов. Они всеядны, хотя предпочитают мясо. Скальные бабуины не умеют изготавливать орудия труда, но используют кости или ветки как дубинки. Они свирепы и обладают злобным нравом. Они рыщут в поисках пропитания.

Плюющиеся кобры – змеи длиной 3 фута, серовато-белого цвета, которые умеют плеваться ядом на расстояние до 6 футов. При плевке они целятся в глаза жертве. При попадании жертва должна пройти испытание ядом, чтобы не ослепнуть. Хотя кобры чаще плюются ядом, они могут и укусить. Укушенный персонаж должен пройти испытание ядом, чтобы не умереть.

По правилам Basic D&D ослепленный персонаж не может атаковать (ведущий может позволить совершить атаку с штрафом -4). Ведущий может придумать особые способы исцеления слепоты. Например, ведущий может позволить промыть глаза жертвы святой водой, а затем прочесть над ней заклинание исцеление легких ран. Лечащее заклинание не восстановит потерянных пунктов здоровья, если оно используется для исцеления слепоты. Персонаж восстановит зрение либо немедленно, либо через 1к6 раундов.

Девы-воительницы Мадаруа – Персонажам игроков встретится несколько дев-воительниц, направляющихся в свое святилище в комнате № 21. Для большей информации о девах-воительницах смотри описание комнаты № 23.

Ведущему на заметку: результат столкновения с одной из трех фракций часто зависит от результатов предыдущих столкновений. Например, персонажи, присоединившиеся к Братству Горма и носящие их маски или подвески, скорее всего будут встречены девами-воительницами Мадаруа неприветливо или даже враждебно.



ТРЕТИЙ ЯРУС

13. ЗАБРОШЕННОЕ СВЯТИЛИЩЕ

Когда-то эта комната служила святилищем забытого ныне бога. По стенам развешены изодранные гобелены. На пыльном алтаре, покрытом истлевшим престольным покрывалом, стоят подсвечники, чаша для пожертвований и святой символ в виде глаза, вырезанные из дерева. Прямо у алтаря вы видите шестифутовую ящерицу с кожистыми перепонками между лап.

Гигантская ящерица это драко (КБ 5; КЗ 4+2; ПЗ 20; СД 40 футов; полета 60 футов; атаки 1 (1к10); исп. В3; БД 7; мир. Н). За алтарем лежат останки грабителя-человека. На теле можно найти наполненную водой фляжку и кошель, содержащий 400 золотых монет и два драгоценных камня стоимостью 100 золотых монет каждый. Подсвечники, чаша и святой символ вырезаны из редкой тиковой древесины. Их можно продать соответственно за 50, 25 и 25 золотых монет.

14. МАГИ УСАМИГАРАСА

Стены и потолок этого коридора выкрашены черным, потолок с нарисованными белой краской небольшими звездочками по всей видимости изображает ночное небо. Дверь в северной стене, ведущая в покои № 14а – металлическая, с выгравированным изображением звезды в центре. Если персонажи игроков откроют эту дверь, начнет звонить колокол.

14а. ПОКОИ МАГОВ

Вдоль северной и западной стен этой комнаты развешены большие гобелены, изображающие основные созвездия. Кажется, вы прервали некий религиозный обряд. Тринадцать фигур в радужных туниках и серебряных масках стоят перед каменным алтарем в форме звезды. Маски похожи на лицо средней статуи на верхушке зиккурата – крылатого ребенка. Голову человека, стоящего в центре группы, венчает серебряная корона.

Свои религиозные обряды здесь проводят маги Усамигараса. Двенадцать из них – маги первого уровня (КБ 9; М1; ПЗ 3 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (1к4); исп. М1; БД 8; мир. Н). Того, кто носит серебряную корону, зовут Аурига Сиркинос, он Верховный маг Усамигараса (КБ 9; М3; ПЗ 10; СД 40 футов; атаки 1 (1к4); исп. М3; СИЛ 9; ИНТ 18; МДР 10; ЛВК 12; ВЫН 10; ХАР 15). На ладони правой руки каждого мага – символ их ордена – сотканная из серебряных линий маленькая звезда.

Коренастый Аурига Сиркинос ведет себя как весельчак и любитель хороших шуток. Однако за его напускной веселостью скрывается холодная и жестокая натура. Аурига – фанатик, готовый на все ради укрепления позиций культа Усамигараса и своей личной власти. Он делает все возможное, чтобы скрыть свои мотивы под маской приятных манер. Хотя Аурига с радушием приветствует персонажей игроков, он непременно постарается убедиться, что сохраняет всю полноту власти в культе. Если однажды встанет выбор между защитой интересов Магов Усамигараса и личной властью, Аурига выберет личную власть.

Если персонажи игроков атакуют: у каждого из двенадцати магов первого уровня приготовлено одно из 12 заклинаний первого круга, описанных в правилах D&D Basic: *очарование личности*, *обнаружение магии*, *парящий диск*, *удержание врат*, *свет*, *волшебные стрелы*, *защита от зла*, *понимание языков*, *понимание магии*, *щит*, *сон*, *чревовещание*. Аурига Сиркинос знает заклинания: *обнаружение магии*, *удержание врат* и *воображаемая сила*. Маги с атакующими заклинаниями используют их на персонажах игроков, с защитными – чтобы защитить себя. Маги сражаются с персонажами игроков плечом к плечу, хотя Аурига Сиркинос попытается сбежать, заперев за собой дверь заклинанием «удержание врат», если дела пойдут не лучшим для него образом.

Внутри каменного алтаря есть потайное отделение. Оно защищено отравленной иглой (нужно пройти испытание ядом, чтобы не умереть). Ловушка сработает на любого, кто попытается открыть тайник, не озаботившись поиском и обезвреживанием ловушки. Внутри тайника хранится булава +1 и жезл обнаружения магии с пятью зарядами. Серебряные маски стоят по 20 золотых монет каждая, корона стоит 200 золотых монет. У каждого из магов, кроме того, при себе есть серебряный кинжал стоимостью 30 золотых монет.

Если персонажи игроков не атакуют: они могут узнать, что Маги Усамигараса – это ещё один культ, пытающийся возродить былую славу Кинидакии. Все члены ордена – кинидакийцы, но Маги готовы принять в свои ряды чужеземцев. Ведущий может решить это, бросив 2к6. Если результат броска 9-12 – персонажей игроков пригласят присоединиться к Магам. Результат 6-8 означает, что маги не против принять их в орден, хотя сами этого и не предложат. При результате 2-5 персонажи будут атакованы или изгнаны, как воры и шпионы другого культа. Вычтите 3 из результата броска, если партия открыто носит знаки принадлежности к другому культу (например, маску Горма). Прибавьте к результату 2, если персонажи игроков сумеют убедить Магов, что они уже побеждали последователей иных культов.

Только маги, эльфы, плуты, и жрецы могут стать полноправными членами ордена, остальные могут быть приняты в качестве аколитов. Вступающие в орден на полных правах должны пройти обряд инициации. Персонаж игрока должен положить правую руку на алтарь, ладонью вниз. Затем произносится клятва: «Я, имя персонажа, торжественно обещаю служить и повиноваться великому Усамигарасу». Когда имя «Усамигарас» будет произнесено, пятиконечная звезда волшебным образом будет выжжена на ладони персонажа. Аколиты процедуры инициации не проходят.

Те персонажи, которые принимаются в орден в качестве аколитов, получат серебряный перстень с лицом Усамигараса. Полноправным членам ордена выдадут радужные туники, серебряные маски и кинжалы. Туники, маски, кинжалы и кольца хранятся в крепости ордена в Подземном городе. Потребуется примерно полдня, чтобы гонец отправился в крепость и вернулся со всем необходимым. Пока персонажи игроков ждут, Маги помогут им справиться с нападениями бродячих монстров, а также дадут пищи и воды. Ведущий может также решить считать комнаты ордена «безопасными».

15. СПАЛЬНЯ МАГОВ УСАМИГАРАСА

В комнате стоит шесть двухъярусных кроватей. В изножье каждой кровати по два небольших деревянных сундучка. Комната выглядит чистой и обжитой.

В деревянных сундучках хранятся пожитки магов. Здесь можно найти запасные туники и другие личные вещи, но ничего ценного тут нет. Маги первого уровня из комнаты № 14 останавливаются здесь, когда им приходится заночевать вне крепости ордена в Подземном городе.

16. СПАЛЬНЯ МАГИСТРА ОРДЕНА

Сразу заметно, что в этой уютно обставленной спальне кто-то живет. У кровати, на цепи, прикованной к её ножке, лежит волк. Когда вы открываете дверь в комнату волк угрожающе рычит.

Волк (КБ 7; КЗ 2+2; ПЗ 11; СД 60 футов; атаки 1 (1к6); исп. В1; БД 6; мир. Н) был пойман еще щенком и выдрессирован как сторожевая собака. Волк охраняет личные сбережения Аурига Сиркиноса – 2500 серебряных монет и 200 золотых монет, которые хранятся в запертом металлическом сундучке под кроватью.

17. ЗАБРОШЕННАЯ КЛАДОВАЯ

Все стены этой комнаты заняты старыми стеллажами. Большинство полок пусты, но на некоторых можно найти старые ящики. Полки покрыты пылью и отвратительно выглядящей желтой плесенью, разросшейся несколькими большими пятнами.

Желтая плесень (КБ нет; КЗ 2 на 10 кв. футов; ПЗ 9 на 10 кв. футов; СД 0 футов; атаки 1 (1к6+споры); исп. В2; БД нет; мир. Н) покрывает полки вдоль каждой их четырех стен. На каждые 10 квадратных футов комнаты приходится 2КЗ плесени, покрывающей эту площадь. Всего в комнате есть шесть отдельных пятен плесени по 9 ПЗ у каждой. Желтая плесень может быть уничтожена только огнем. Если коснуться плесени, с 50 % вероятностью она выпустит облако спор размером 10 х 10 х 10 футов. Любой оказавшийся в этом облаке получает 1к6 урона и должен пройти испытание смертью, чтобы не задохнуться через 1к6 раундов. В ящиках на полках нет ничего ценного.

17а. ВОДЯНАЯ ЛОВУШКА

Когда существо размером с человека пересекает комнату, ведущий бросает 1к6. Если результат броска - 1 или 2, срабатывает ловушка. Обе двери, ведущие в комнату блокируются и мощный поток воды (10 х 10 футов) начинает быстро заполнять комнату. У попавшего в ловушку существа есть три попытки выломать одну из дверей, прежде чем комната будет полностью заполнена водой. Если жертва не найдет возможности дышать под водой, она утонет.

После того как комната будет доверху заполнена водой, в полу открываются скрытые сливные отверстия. Вода уходит через эти отверстия, и ловушка автоматически перезаряжается. Если персонажу игрока удается открыть южную дверь, пока льется вода, она хлынет в комнату № 18. Поток воды перевернет корзину и освободит из нее гремучих змей (см. комнату № 18). Затем вода вытечет через скрытые сливные отверстия в полу.

18. ТАЙНАЯ КОМНАТА

Эта комната абсолютно пуста, не считая большой плетеной корзины в самом ее центре.

Свернувшись в клубок на груде сокровищ, внутри корзины лежат две пятифутовые гремучие змеи (КБ 6; КЗ 2*; ПЗ 9 у каждой; СД 30 футов; атаки 2 (1к4+яд); исп. В1; БД 7; мир. Н). Укус этих змей ядовит. Гремучие змеи настолько быстры, что всегда атакуют первыми. Не делайте броска на инициативу. В плетеной корзине хранится 3000 серебряных монет и 5 драгоценных камней (стоимостью 10; 50; 100; 100 и 500 золотых монет).

19. ДВИЖУЩАЯСЯ СТЕНА

Стену в конце короткого тупикового коридорчика украшает бронзовый барельеф крылатого мальчика высотой 8 футов, тело которого обвивают две змеи. В одной руке мальчик держит жезл, в другой – пригоршню монет.

Барельеф скрывает за собой движущуюся стену. Если повернуть жезл в руках мальчика налево, стена вместе с барельефом откатится назад к западному концу коридора, блокируя его последние 10 футов. Спустя 3 хода стена вернется в исходное положение.

Если повернуть жезл направо, мальчик выдохнет облако удушающего газа. Облако занимает отрезок коридора длиной 30 футов. Каждый, кто находится в этой области, получает 1 единицу урона каждый раунд.

Газ рассеется через 2 хода (120 раундов). Ловушка содержит только один заряд этого газа (маги перезаряжают статую, когда это необходимо).

19а. КЛАДОВАЯ

Комната заполнена ящиками и бочками. Четыре крупных (длиной 3 фута) коричневых жука пытаются залезть в один из ящиков.

Коричневые жуки – это масляные жуки (КБ 4; КЗ 2*; ПЗ 9; СД 40 футов; атаки 1 (1к6+масло); исп. В1; БД 8; мир. Н). Жуки могут плюнуть маслянистой жидкостью в одну цель в пяти футах перед собой. При попадании масляная жидкость оставляет болезненные волдыри, заставляя жертву сражаться со штрафом -2 к броскам на попадание атакой. Волдыри заживают спустя 24 часа, их также можно исцелить заклинанием *лечение легких ран*. Если было использовано заклинание, оно снимает штраф к броску, но не восстанавливает пункты здоровья. Масляные жуки также могут атаковать укусом.

Ящики заполнены засушенными продуктами, в бочонках налито вино. Эту еду хранят здесь Маги Усамигараса, и она вполне съедобна. Если жукам не удалось вскрыть ящик или бочонок, его содержимое годно к употреблению, даже если он был облит жучиным маслом.

20. ОСКВЕРНЕННОЕ СВЯТИЛИЩЕ

Эта комната выглядит как разрушенное святилище. Кто-то разграбил и осквернил его. Каменный алтарь расколот, церемониальных принадлежностей давно нет. На одной из стен большими буквами выцарапано слово «Заргон».

Святилище старых богов Кинидакии было разрушено последователями Заргона столетия назад. Кроме обломков алтаря в комнате ничего нет.

20а. ВХОД НА ЧЕТВЕРТЫЙ ЯРУС

Двадцатифутовый участок пола в южной части комнаты скрывает спуск на четвертый ярус зиккурата. Когда кто-то наступает на этот участок пола, его западный конец начинает медленно опускаться, пока не коснется пола в комнате № 38. Персонажи игроков словно по пандусу могут спуститься по нему вниз на четвертый ярус.

21. АРКА ДЕВ-ВОИТЕЛЬНИЦ

Вы видите две десятифутовые статуи женщин-воинов. Лица каменных воительниц скрыты под масками с тем же женским лицом, что и у статуи на вершине зиккурата. В руках статуи держат копья, скрещенные так, что образуется арка. Пройти дальше по коридору можно только под скрещенными копьями.

Прямо под аркой, образованной скрещенными копьями, в полу скрыта нажимная плита. Когда кто-то наступает на эту плиту, в комнате № 23 звонит колокольчик. Колокольчик предупреждает дев-воительниц, что к святилищу кто-то приближается, и позволяет узнать число непрошеных гостей.

21а. СВЯТИЛИЩЕ МАДАРУА

Дверь в эту комнату заперта. Если персонажи игроков не смогут отпереть дверь, они могут выбить ее за один ход. Если персонажи решают выбить дверь, девы-воительницы из комнаты № 23 придут на шум проверить, что случилось.

В северо-восточном углу комнаты стоит алтарь, покрытый белым с зеленым престольным покрывалом. На алтаре стоит трехфутовая статуя женщины с мечом в одной руке и снопом пшеницы в другой. По обе стороны от статуи горят большие белые свечи. Перед алтарем в трех небольших бронзовых курильницах горят благовония. Белые драпировки покрывают все стены, а пол покрыт зеленым ковром. В комнате ни пылинки. Помимо церемониальных принадлежностей в комнате ничего нет.

Девы-воительницы Мадаруа поддерживают порядок в святилище, меняя свечи и добавляя благовония в курительницы. Через небольшие отверстия в стене, скрытые за белыми занавесями, девы в комнате № 23 могут слышать любой громкий шум в этой комнате. Звук проходит через комнату № 22, в которой также есть слуховые отверстия. Услышав шум, девы-воительницы явятся, чтобы определить его источник. Если персонажи каким-либо образом осквернили святилище, девы-воительницы немедленно атакуют их.

22. СОКРОВИЩНИЦА МАДАРУА

Комната пуста за исключением большого каменного сейфа в середине восточной стены. В дверце сейфа есть замочная скважина. Камни, из которых сложен сейф, слишком тяжелы, чтобы их сдвинуть.

В каменном сейфе хранятся сокровища дев-воительниц. Сейф защищен ловушкой. Каменный блок упадет с потолка на того, кто пытался вскрыть сейф, стоя перед замочной скважиной, но не преуспел. Ловушка не сработает, если замок был открыт ключом или успешно взломан. Каменный блок наносит 2к6 урона. Девы-воительницы в комнате № 23 услышат любые громкие звуки в этой комнате (см. комнату № 21). В сокровищнице хранятся 600 электрумовых монет, 1000 золотых монет и 300 платиновых монет.

23. ДЕВЫ-ВОИТЕЛЬНИЦЫ МАДАРУА

Десять женщин сидят вокруг стола. Каждая одета в бронзовую кольчугу поверх зеленой туники. Все они носят бронзовые маски с лицом женщины, чья статуя стоит на вершине зиккурата.

Женщины за столом – девы-воительницы Мадаруа. Семь из них – воины первого уровня (КБ 5; В1; ПЗ 5 у каждой; СД 20 футов; атаки 1 (1к8); исп. В1; БД 8; мир. Н).

Две женщины – воины второго уровня (КБ 5; В2; ПЗ 9 у каждой; СД 20 футов; атаки 1 (1к8); исп. В2; БД 8; мир. Н). Десятая женщина выше и старше остальных – это Пандора – командир дев-воительниц и чемпион Мадаура (КБ 5; В3; ПЗ 20; СД 20 футов; атаки 1[+3] (1к8+3); исп. В3; СИЛ 17; ИНТ 12; МДР 11; ЛВК 12; ВЫН 15; ХАР 14). Она вооружена мечом +1, в бою получает бонус +2 от своей Силы, а боевой дух дев-воительниц под ее командованием становится равен 9. При себе Пандора носит ключ от сейфа в комнате № 22.

Пандора с гордостью называет себя обычным воином. Она заявляет, что немедленное действие – лучший способ разобраться с любой проблемой. Пандора часто говорит: «Если сомневаешься, атакуй»! На самом деле она более коварная, чем хочет казаться и всегда следит за настроением толпы. Прежде чем использовать грубую силу для решения проблем, она постарается убедиться, что ее люди одобряют ее действия. Пандора поднимает боевой дух дев-воительниц до 9.

Если персонажи игроков не атакуют: они могут узнать, что Девы-воительницы Мадаруа – это ещё один культ, пытающийся возродить былую славу Кинидакии. Все члены ордена – кинидакийские женщины - воины, но Девы готовы принять в свои ряды и чужеземцев. Ведущий может решить это, бросив 2к6. Если результат броска 9-12 – персонажей игроков пригласят присоединиться. Результат 6-8 означает, что девы не против принять их в орден, хотя сами этого и не предложат. При результате 2-5 персонажи будут атакованы или изгнаны, как воры и шпионы другого культа. Вычтите 3 из результата броска, если партия открыто носит знаки принадлежности к другому культу. Прибавьте к результату 2, если персонажи игроков докажут, что они побеждали последователей иных культов.

Только женщины: воины, дворфы, полурослики и эльфы могут стать полноправными членами ордена, остальные могут быть приняты в качестве аколитов.

Для вступающих в орден на полных правах проводится короткая церемония инициации. Вступающая в орден женщина должна обнажить свой меч и сделать им небольшой порез на одном из пальцев. Затем она должна измазать лезвие меча своей кровью и возложить его на алтарь Мадаруа. После этого женщина клянется защищать честь Мадаруа, даже если ради этого ей придется пролить свою кровь. Наконец, небольшое серповидное клеймо ставится на внутреннюю часть ее левого запястья. Полноправные члены ордена получают зеленые туники и бронзовые маски.

Аколиты процедуры инициации не проходят. Они получают бронзовый браслет с лицом Мадаруа. Туники, браслеты и маски хранятся в крепости ордена в Подземном городе. Потребуется примерно полдня, чтобы гонец отправился в крепость и вернулся со всем необходимым. Пока персонажи игроков ждут, девы-воительницы помогут им справиться с нападениями бродячих монстров. Персонажам дадут пищи и воды, а комнаты ордена считаются для них «безопасной» областью.

24. ДВЕРЬ-ЛОВУШКА

В конце коридора вы видите железную дверь. На двери выгравировано три молнии.

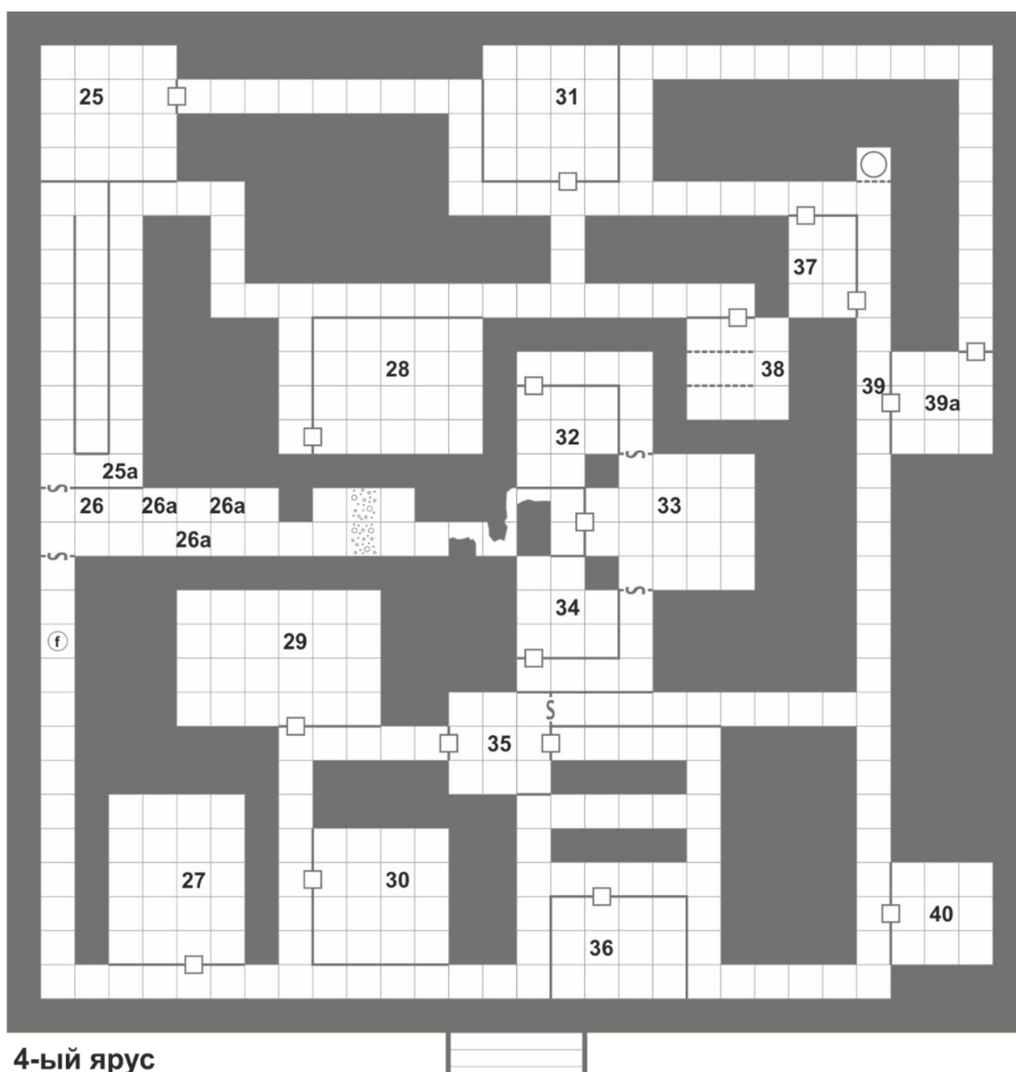
Дверь преграждает проход в святилище Горма (комната № 24а). Когда кто-либо подходит к двери ближе, чем на 10 футов, она начинает светиться мерцающим голубым светом. Дверь заперта. Если произнести пароль «Во имя великого бога Горма», сияние угаснет и в дверь можно будет безопасно войти. Тот, кто прикоснется к двери, не сказав нужные слова, автоматически получит 1к4 урона электричеством. Дверной замок может быть вскрыт плутом, который готов получать при этом урон.

24а. СВЯТИЛИЩЕ ГОРМА

Стены, потолок и пол комнаты выкрашены в небесно-синий цвет. Позолоченный мраморный алтарь, окруженный золотыми подсвечниками и курительницами, стоит посередине восточной стены. На алтаре стоит небольшая мраморная статуя бородатого мужчины, собирающегося метнуть молнию. Рядом со статуей стоит золотая чаша.

Эта комната – святилище Горма. Только членам ордена дозволено заходить сюда. Новые члены Братства проходят здесь церемонию инициации. Процедура проста. Персонаж переодевается в белую мантию и совершает ритуальное омовение рук в золотой чаше, наполненной водой. Затем он обнажает оружие и преклоняет колени перед алтарем. Затем он клянется, что во имя Порядка будет служить идеалам Братства и распространять веру в Горма. Наконец. новому члену Братства делают татуировку в виде синей молнии на правом плече.

За потайной дверью в западной стене скрыта лестница, ведущая в комнату № 12 на втором ярусе.



На четвертом ярусе зиккурата расположены погребальные камеры короля Александра, королевы Зенобии, а также знатных вельмож и жрецов времен их правления.

25. ГРОБНИЦА ЗНАТИ

Фрески на стенах комнаты изображают эпизоды древних сражений. У южной стены вертикально стоит большой деревянный саркофаг. На крышке саркофага – портрет мужчины в доспехах. По обе стороны от саркофага на полу сидят две большие белые обезьяны.

Белые обезьяны (КБ 6; КЗ 4; ПЗ 18 у каждой; СД 40 футов; атаки 2 (1к4/1к4); исп. В2; БД 7; мир. Н) сделали эту комнату своим логовом. Когда персонажи игроков открывают дверь в комнату, одна из обезьян начинает бить себя кулаками по груди, угрожая непрошеным гостям. Если угроза проигнорирована, обезьяны атакуют.

Белые обезьяны умеют бросать камни, нанося 1к6 урона при попадании. Для защиты своего логова они набрали достаточно много камней.

Внутри саркофага мумифицированное тело в полных латных доспехах с мечом в руках. Это волшебный меч +1.

25а. ПРИЗРАКИ

Вы идете по коридору, когда перед вами появляются две мерцающие полупрозрачные фигуры мужчины и женщины. Они одеты в роскошные одежды, на их головах – золотые короны. Мужчина поднимает руку и делает вам знак остановиться.

«Ни шагу дальше», - предупреждает он – «иначе проклятье короля Александра уничтожит вас!».

«Я – королева Зенобия», - говорит женщина. «Поверните назад – только смерть ждет вас впереди!»

Мерцающие фигуры короля Александра и королевы Зенобии – это призраки. Персонажи, которые видят призраков, должны пройти испытание заклинанием, чтобы в страхе не убежать прочь. Испуг длится 1к4 хода. В остальном призраки безобидны. Поскольку они не имеют физического воплощения, их бесполезно атаковать как оружием, так и заклинаниями.

26. ПРОХОД К ГРОБНИЦАМ

Пол этого длинного, узкого коридора выложен в шахматном порядке красной и белой плиткой. Сцены придворной жизни изображены на фресках вдоль северной и южной стен. В юго-восточном углу восточной стены возле пола есть дыра диаметром 2 фута.

Комната № 26 – это проход к погребальным камерам короля Александра и королевы Зенобии. При постройке зиккурата этот коридор был некоторое время открыт, чтобы после смерти монархов их тела можно было отнести в гробницу. После похорон коридор был запечатан снаружи.

26а. ЛОВУШКИ В ГРОБНИЦЕ

Три остро заточенных маятника спрятаны в потолке коридора. Когда персонажи игроков входят в одну из отмеченных на кате областей, бросьте 1к6. Если выпала 1 – ловушка сработала. Персонаж, оказавшийся под маятником или решивший пробежать мимо раскачивающегося лезвия, сумеет увернутся, если выбросит на 1к20 значение меньше или равное его ловкости. Проваливший проверку получит 1к10 урона. Лезвия маятников покрыты липкой зеленой жижей, похожей на зеленую слизь, но в целом безвредной. Лезвия будут раскачиваться в течение 1 хода, после чего ловушка автоматически перезарядится.

Несколько каменных блоков 10 на 10 футов в потолке коридора при строительстве зиккурата были установлены так, чтобы их можно было обрушить, перекрывая проход после похорон. Один из блоков, тем не менее, упал неровно, оставив возле пола двухфутовую щель. Блок надежно застрял и уже не сдвинется с места. Но персонажи игроков не могут быть в этом уверены. Ведущий может увеличить напряжение, рассказав игрокам, что их персонажи слышат треск в камнях над головами, когда они будут ползти через эту щель.

Следующим препятствием на пути партии станут два блока, рассыпавшихся при падении на груду камней. Чтобы можно было идти дальше, понадобится вытащить несколько обломков, на что уйдет не менее 1 игрового хода.

Последнее препятствие – извилистый узкий проход, в который может протиснуться не больше одного человека за раз. Проход образовался, когда несколько блоков при падении треснули и раскололись.

27. ГРОБНИЦА СОВЕТНИКА

В двери этой комнаты на уровне пола, есть дыра диаметром около 2 футов, с неровными словно бы обгрызенными краями.

Фрески на стенах комнаты изображают сцены в тронном зале, и мужчину, дающего советы королям и королевам. В центре комнаты стоит большой деревянный саркофаг. В боковых стенках саркофага можно увидеть большие неровные дыры.

Дыры в саркофаге и двери в комнату оставили 3 гигантские землеройки (КБ 4; КЗ 1*; ПЗ 4 у каждой; СД 60 футов; атаки 2 (1к6/1к6); исп. В1; БД 10; мир. Н). Гигантские землеройки устроили себе гнездо в саркофаге. Кроме землероек в саркофаге ничего нет. И тело, и драгоценности, которые на нем были, давно украдены.

Гигантские землеройки прогрызли дыру в двери, и используют ее, чтобы выходить на охоту в коридоры зиккурата.

Подобно летучим мышам землеройки используют ультразвук, чтобы «видеть». Как только гигантская землеройка почувствует кого-то поблизости, она немедленно атакует.

Из-за их скорости, они всегда выигрывают инициативу для первой атаки и получают бонус +1 к инициативе для второй атаки. Их ярость столь велика, что любой персонаж третьего уровня или ниже, атакованный гигантской землеройкой, должен пройти испытание смертью, чтобы не убежать в ужасе. Заклинание *тишина 15 фт*, ослепит землероек.

27а. ЛЮК В ПОЛУ

В одной из плит в полу коридора в указанном месте закреплено большое бронзовое кольцо.

Подняв плиту, персонажи игроков увидят каменный колодец с встроенной в его стенку железной лестницей. Лестница ведет вниз в комнату № 44 на 5 уровне зиккурата.

28. ГРОБНИЦА ВЕРХОВНОГО ЖРЕЦА

Дверь в эту комнату сильно закопчена, также, как и стена коридора напротив нее. На стене на черном пятне сажи едва различим более светлый силуэт гуманоида. Дверь в комнату слегка приоткрыта, но недостаточно, чтобы разглядеть, что внутри.

Силуэт гуманоида – всё что осталось от вурдалака, который был сожжен дотла, когда случайно активировал магическую ловушку, защищавшую дверь. Теперь, когда ловушка была разряжена, дверь можно открыть без каких-либо последствий.

Фрески на стенах изображают различные религиозные обряды. На возвышении в центре комнаты стоит открытый бронзовый саркофаг. Три отвратительных, похожих на зверей, создания обгладывают мумифицированные останки своими острыми клыками.

Ужасные существа — это вурдалаки (КБ 6; КЗ 2*; ПЗ 9 у каждого; СД 30 футов; атаки 3 (все 1к3); исп. В2; БД 9; мир. Х). Все (кроме эльфов), кого укусит вурдалак, должны пройти испытание параличом, чтобы не стать парализованными. Внутри саркофага валяется ожерелье из драгоценных камней стоимостью 1500 золотых монет и два браслета стоимостью 600 золотых монет каждый. Вурдалаки сорвали их с останков и отшвырнули прочь.

29. КОМНАТА ДЛЯ БАЛЬЗАМИРОВАНИЯ

В комнате стоит несколько больших столов. Вдоль стен стоят большие глиняные кувшины и бочонки. В северо-западном углу комнаты стоит большая корзина.

Эта комната использовалась для бальзамирования мертвых (приготовления тел к погребению). Здесь прячутся пять теней (КБ 7; КЗ 2*; ПЗ 11 у каждой; СД 30 футов; атаки 1 (1к4+вытягивание силы); исп. В2; БД 12; мир. Х). Они застанут персонажей игроков врасплох при выпадении 1-5 на 1к6. Эти разумные, похожие на призраков существа, выглядят как настоящие тени. Если атака тени попадает по персонажу, она не только наносит обычный урон, но и вытягивает из него 1 пункт Силы. Эта слабость продлится 8 часов. На тени не действуют заклинания *сон* и *очарование*.

Тень можно ранить только магическим оружием. Если у персонажей нет такого оружия, предполагается, что ведущий позволит им сбежать после первой атаки теней. Тени не покидают эту комнату.

Если персонажи игроков уничтожат тени, они смогут обыскать комнату. Урны и бочонки наполнены какими-то травами, используемыми при бальзамировании. Травы хранятся здесь так давно, что сейчас они уже совершенно бесполезны. Корзина наполнена истлевшими льняными бинтами и лохмотьями. На дне корзины, под тряпьем, спрятано зелье невидимости и сундучок с 3000 золотых монет.

30. ГРОБНИЦА ФРЕЙЛИНЫ

Белый саркофаг из слоновой кости покоится в нише в восточной стене. Фрески на стенах изображают сцены из жизни королевского двора, в основном связанные с фрейлинами королевы Зенобии.

Саркофаг пуст. Кроме него в комнате нет ничего примечательного.

31. ГРОБНИЦА НАЧАЛЬНИКА СТРАЖИ

Мумия человека в латном доспехе с алебардой в руках стоит по стойке смирно у южной стены (в ее восточной части). Вокруг мумии также по стойке смирно и с мечами в руках стоят 9 скелетов.

Мумифицированное тело принадлежит одному из начальников дворцовой стражи времен короля Александра. Он не превратился в нежить, его доспехи и меч - обычные броня и оружие. В отличие от мумии, скелеты – восставшая нежить (КБ 7; КЗ 1; ПЗ 4 у каждого; СД 20 футов; атаки 1 (1к6); исп. В1; БД 12; мир. Х). Они нападают на персонажей игроков, как только те войдут в комнату, и сражаются, пока не будут уничтожены. В комнате нет ничего ценного.

32. ГРОБНИЦА КОРОЛЕВЫ ЗЕНОБИИ

Стены этой комнаты не украшены фресками. Округлый саркофаг из каменных плит стоит в центре комнаты. Написанная на нескольких языках надпись на саркофаге гласит: «Пусть беспросветная тьма поглотит того, кто посмеет потревожить место моего упокоения». Высота саркофага - 3 фута, длина - 7 футов и ширина - 3 фута.

Внутри каменного саркофага лежит деревянный, в котором покоится королева Зенобия. Если персонажи игроков откроют деревянный саркофаг, они обнаружат, что Зенобия превратилась в упыря (КБ 5; КЗ 3*; ПЗ 24; СД 30 футов; атаки 1 (вытягивание энергии); исп. В3; БД 12; мир. Х). Зенобия атакует персонажей при первой возможности (бросьте инициативу как обычно). Упыря можно ранить только серебряным или волшебным оружием. Каждый удар упыря вытягивает из жертвы 1 уровень опыта (включая 1 КЗ).

Когда-то Гробница королевы была полна сокровищ. Все, что осталось сегодня, украшенная драгоценными камнями корона на голове королевы (5000 золотых монет) и ее скипетр (на самом деле, это жезл паралича с 8 зарядами). Став порождением тьмы, королева забыла, как использовать жезл.

33. ФАЛЬШИВАЯ ГРОБНИЦА

В центре комнаты стоят два больших саркофага, сверкающих золотым блеском. На одном написано: «Александр», на втором – «Зенобия». Вокруг саркофагов расставлено несколько больших деревянных сундуков. Все остальное пространство комнаты занято множеством сломанных вещей: два разрубленных на куски трона, разломанная колесница, разбитые вазы, сломанное оружие и разорванная одежда. Множество костей свалены в груды на полу. Стены украшены мозаикой, изображающей наиболее славные деяния короля и королевы.

Это не настоящая королевская усыпальница, а всего лишь подделка, созданная, чтобы обмануть грабителей. Тела внутри саркофагов принадлежат королевским рабам. Настоящие гробницы короля и королевы находятся в комнатах №№ 32 и 34.

Саркофаги вырезаны из дерева и покрыты краской, имитирующей золото. В сундуках лежат небольшие предметы, которые могут понадобиться королю и королеве в их загробной жизни. Все эти вещи были ритуально «убиты» (сломаны, разрезаны, разорваны), также как и другие крупные предметы в этой комнате. Кости на полу принадлежали королевским рабам и королевским животным, которые были убиты после похорон.

В четырех сундуках можно найти в общей сложности 5000 серебряных, 6000 золотых, 3000 электрумовых и 2000 платиновых монет. Кроме того, в саркофагах лежат 50 драгоценных камней и 12 ювелирных украшений. Все монеты и сокровища – дешевая подделка. Реальная стоимость всех этих предметов не более 450 золотых монет. Дворфы или плуты распознают подделку при результате 1-5 на 1к6 (только один бросок). Если среди персонажей игроков нет ни дворфа, ни плута они распознают фальшивку при результате 1-3.

Если персонаж игроков решат простукивать стены гробницы (используя молоты, деревянные шесты или другие схожие объекты), они заметят глухой звук там, где расположены потайные двери. Если персонажи не могут открыть потайные двери, они могут попытаться их выбить. На это уйдет 6+1к6 ходов. Ведущему следует описаниями подсказывать персонажам, что двери понемногу поддаются, пока они окончательно не выбьют их. Также ведущий должен описывать издаваемый при этом шум. Броски на встречи с бродячими монстрами при этом совершаются как обычно.

34. ГРОБНИЦА КОРОЛЯ АЛЕКСАНДРА

Стены этой комнаты сложены из голого камня. Округлый саркофаг из каменных плит стоит в центре комнаты. Внезапно из саркофага восстает полупрозрачная, похожая на призрака фигура. У этого существа бледная кожа, светящиеся алые глаза и большой темный рот.

Полупрозрачная, похожая на призрака фигура – это банши (КБ 3; КЗ 5*; ПЗ 26; СД 50 футов; атаки 1 (вопль на 1к4); исп. В5; БД 12; мир. Х). Банши – сверхъестественное существо, которое предупреждает некоторых людей, что кто-то из их близких скоро умрет, или оплакивает некоторых покойников после их смерти. Банши можно ранить только волшебным оружием или атакующими заклинаниями.

Банши охраняет могилу короля Александра. Она атакует, издавая ужасный вопль. Ведущий должен описать этот пронзительный крик и сказать персонажам. Что они чувствуют леденящее прикосновение смерти. Затем совершается бросок инициативы. Если персонажи игроков выигрывают инициативу и выбегают за пределы действия вопля (30 футов), они не получают урона. В противном случае все существа в пределах 30 футов от банши автоматически получают 1к4 урона каждый раунд от атаки воплем. Если персонажам удастся выскочить из комнаты и закрыть дверь между собой и банши, они окажутся в безопасности (даже находясь в пределах 30 футов от нее). Банши атакует сразу, как только будет открыта дверь в гробницу.

Гробница короля Александра была разграблена много лет назад. Сокровища сохранились лишь внутри деревянного саркофага (лежащего внутри каменного). Украшенная драгоценностями корона на голове Александра стоит 5000 золотых монет. Король одет в латы +1 и держит в руках меч +2.

36. ГРОБНИЦА РАБОВ

Эта комната заполнена скелетами и отдельными костями, сваленными в огромные груды на полу. Костей так много, что войти в комнату, не наступив на них, невозможно.

Кости – это останки домашних рабов, принадлежавших захороненным в зиккурате вельможам. После смерти их хозяев рабов собирали вместе и убивали, а тела относили в эту комнату. Скелеты рабов не обратились в нежить, это самые обычные кости.

36. ГРОБНИЦА ЧИНОВНИКА

Стены комнаты украшены фресками, изображающими мужчину, подписывающего документы и собирающего подати. Разломанный на части деревянный саркофаг лежит на полу. Вокруг саркофага стоят шестеро мужчин с очень бледной кожей. На их телах видны раны, которые должны были бы убить обычного человека.

Шестеро человек – это зомби (КБ 8; КЗ 2; ПЗ 9 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (1к8); исп. В1; БД 12; мир. Х). Зомби – разновидность нежити. Они атакуют персонажей игроков, как только увидят и сражаются, пока не будут уничтожены.

Зомби всегда атакуют последними. Они невосприимчивы к заклинаниям сна и очарования. Саркофаг уже был разграблен.

37. ЛОГОВО ГИГАНТСКИХ КРЫС

Комната выглядит пустой за исключением странной формы кучи в юго-западном углу комнаты. Изнутри кучи доносится шуршание и приглушенный писк.

Десять трехфутовых серых крыс устроили себе гнездо в углу этой комнаты. Это гигантские крысы (КБ 7; КЗ 1/2; ПЗ 2 у каждой; СД 40 футов; атаки 1 (1к3+болезнь); исп. В1; БД 8; мир. Н). Каждая гигантская крыса с вероятностью 1 из 20 является переносчиком болезни. Персонаж игрока, которого укусила такая крыса, должен пройти испытание ядом, чтобы не заразиться. Болезнь с шансом 1 к 4 может привести к смерти персонажа через 1к6 дней, в противном случае этот персонаж должен провести в постели, выздоравливая (никаких приключений!) целый месяц.

Крысиное гнездо скрывает небольшое отверстие в западной стене. Эта дыра достаточно большая, чтобы гигантская крыса могла пролезть сквозь нее в коридор. В гнезде можно найти 300 золотых монет и 4 драгоценных камня стоимостью 500 золотых монет каждый.

38. ГРОБНИЦА ШУТА

В эту комнату открывается спуск с третьего яруса (см. 20а)

Стены комнаты украшены фресками, изображающими короля Александра и королеву Зенобию, смеющихся над шутками дворфийского шута. Маленький саркофаг покоится в нише в восточной стене. В каждом углу комнаты стоит по большому бронзовому кувшину.

Если прикоснуться к крышке саркофага, она внезапно и резко распахнется. Громадная ярко раскрашенная деревянная голова шута-дворфа, выпрыгнет из саркофага. Голова закреплена на пружине, как в игрушке «джек в коробочке». В саркофаге также покоится прах самого шута.

Бронзовые кувшины выглядят пустыми. Любой брошенный в них предмет будет немедленно телепортирован в большой тайник, скрытый под саркофагом. Эти кувшины использовались шутом для его фирменного фокуса с исчезновением предметов, некогда поражавшего воображение придворных. Персонажи игроков могут найти тайник, отодвинув саркофаг.

39. ЛОВУШКА С КАТЯЩИМСЯ ВАЛУНОМ

Ловушка срабатывает, как только один из персонажей игроков достигает двери, ведущей в комнату № 39а. Огромный каменный шар диаметром в 10 футов вываливается из потайного отделения в северной стене коридора и катится вниз по коридору. За один раунд шар проходит 40 футов. Когда шар останавливается, он блокирует угол коридора у комнаты № 40.

Ловушка с каменным шаром должна скорее напугать, чем убить персонажей игроков.

Если только персонажи не сделают что-то невообразимо глупое (например, будут стоять на месте и спорить, пока шар несётся прямо на них), они смогут легко спастись от угрозы, зайдя в комнату или просто свернув за угол. Ведущий должен описывать катящийся шар так ярко, как только сможет: тяжелый удар и глухой рокот, доносятся с дальнего конца коридора, пол коридора начинает мелко дрожать, пыль и каменная крошка разлетаются во все стороны, когда шар сталкивается со стенами. Столкновение должно быть захватывающим, но не смертельным.

Если валун сталкивается с персонажем, тот получает 3к10 урона. Шар останавливается, столкнувшись с персонажем, или достигнув конца коридора.

39а. ГРОБНИЦА ЗНАТНОЙ ДАМЫ

В центре комнаты на каменном помосте площадью 10 квадратных футов стоит саркофаг. Над саркофагом возведен купол, опирающийся на четыре изящные шестифутовые колонны по углам помоста. В изголовье и изножье саркофага стоят бронзовые чаши, в которых пылает огонь. Фрески на стенах комнаты изображают сцены из жизни знатной дамы.

Мумифицированные останки знатной дамы покоятся в саркофаге. Ювелирные украшения, когда-то похороненные вместе с телом, давно украдены. Бронзовые чаши прикреплены к полу, а горящее в них пламя не удается потушить. Позади одной из чаш можно найти небольшую бронзовую трубку. В ней спрятан свиток – карта юго-западной части этого яруса. Расположение люка № 27а на карте отмечено большим черным крестом. Ведущий может дать игрокам фрагмент карты с отметкой или просто указать им на люк, когда они подойдут к нему.

40. ГРОБНИЦА КОРОЛЯ ВОРОВ

В центре комнаты стоит богато украшенный драгоценными камнями саркофаг. Возле него на полу расположилось червеобразное существо девяти футов длиной и около трех футов высотой. У него множество ножек и 8 двухфутовых щупалец, кольцом окружающих рот.

Существо у саркофага – ползающий падальщик (КБ 7; КЗ 3+1*; ПЗ 13; СД 40 футов; атаки 8 (паралич); исп. В2; БД 9; мир. Н). Удар падальщика парализует жертву, если она не пройдет испытание параличом. Паралич может быть исцелен заклинанием *исцеление легких ран,* при этом заклинание не восстанавливает пункты здоровья цели. Паралич окончится сам через 2к4 хода.

Драгоценные камни на саркофаге стоят 3000 золотых монет. На теле в саркофаге можно найти набор отмычек.

Король воров времен правления короля Александра и королевы Зенобии использовал свои навыки и связи, чтобы занять чужое место подле монархов в загробной жизни. Он сумел организовать подмену тела знатного вельможи, который должен был покоиться в этой гробнице, своими останками.

ГЛАВА 4. ПЯТЫЙ ЯРУС (ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ)

Третьему уровню подземелья соответствует пятый ярус зиккурата (комнаты №№ 41 – 58). Весь этот ярус, включая главный вход в зиккурат, полностью погребен под песком. Возле главного хода (комната № 50) за потайной дверью скрыт проход, ведущий к подземному городу (см. Глава 5 «Продолжение приключения»).

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ

Проверка на столкновение с бродячими монстрами делается каждые два игровых хода. Столкновения с бродячими монстрами происходят при выпадении 1 на броске 1к6. В случае столкновения ведущий может бросить 1к8, чтобы определить номер строки в таблице случайных встреч или просто выбрать оттуда подходящий результат.

1к8	Бродячий монстр	Кол.	КБ	КЗ	ПЗ	атаки	урон	СД	Исп.	БД	Мир.
1	Тигровые пчелы	5	3	3+1	14	1	2к6	50	В2	9	Н
2	Кинидакийцы	Подробности см. главу 6 «Новые монстры»									
3	Кинидакийцы	Подробности см. главу 6 «Новые монстры»									
4	Кинидакийцы	Подробности см. главу 6 «Новые монстры»									
5	Кочевые муравьи	4	3	4*	19	1	2к6	60	В2	7	Н
6	Ящеры-туатары	2	4	6	27	3	1к4/1к4/2к6	30	В3	6	Н
7	Ржавник	1	2	5	24	1	особая	40	В3	7	Н
8	Тули	4	6	3**	13	2	1к3/1к3	40	В3	10	Х

Тигровые пчелы - гигантские четырехфутовые пчелы, покрытые цветными полосами, напоминающими шкуру тигра. Тигровые пчелы – хищники и нападут, если голодны.

Кинидакийцы. Как и обычно, ведущий может использовать примеры столкновений с кинидакийцами, приведенные в главе 6 «Новые монстры», или придумать свои. Это может быть столкновение с членами одной из фракций.

Кочевые муравьи - гигантские черные муравьи около 6 футов в длину. Будучи голодными, они пожирают все на своем пути. Кроме того, вступив в схватку, они будут сражаться до смерти, не совершая проверок боевого духа. Ведущий по желанию может добавить на карту тоннель к их гнезду.

Туатары – восьмифутовые гигантские ящерицы, которые выглядят как помесь игуаны и жабы. У них пятнистая оливковая кожа, и белый гребень вдоль хребта. Туатары – хищники и нападут, если будут голодны. Благодаря специальной мембране на глазах туатары обладают инфразрением на расстояние в 90 футов.

Ржавники описаны в обеих редакциях правил D&D Basic. Этот сбежал от магов Усамигараса.

Туль – созданный при помощи магии гибрид хобгоблина, вурдалака и тролля (описание тролля см. в правилах D&D Expert). Внешне туль очень похож на хобгоблина, и персонажи игроков скорее всего примут его за хобгоблина, пока туль не атакует. В сражении персонаж, атакованный тулем, должен пройти испытание параличом, чтобы не стать парализованным (этим туль схож с вурдалаками, хотя и не является нежитью). Пока туль жив, он восстанавливает 1 потерянный пункт здоровья в начале каждого раунда. Тули служат жрецам Заргона. Они хотят захватить пленников, чтобы отвести их в Подземный город.

ПЯТЫЙ ЯРУС

41. КЛАДОВАЯ

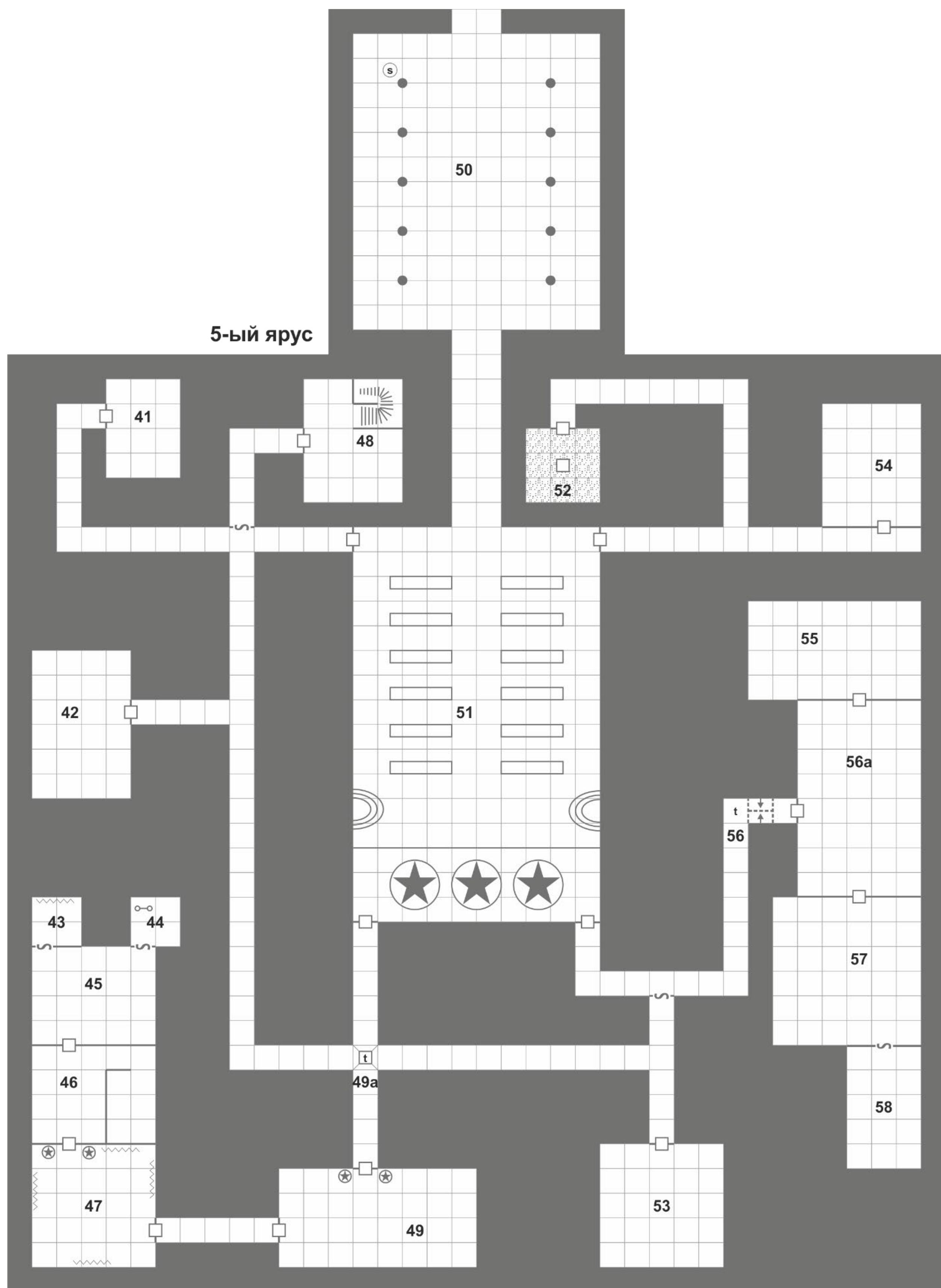
Стеллажи расставлены вдоль стен этой комнаты. На полках хранятся предметы, которые когда-то использовали в ритуальных обрядах: свечи, курильницы, мантии жрецов и т.п. Три огромных уродливых человекообразных существа, одетых в звериные шкуры, разломали ящик со свечами и пожирают их.

Огромные уродливые существа – это огры (КБ 5; КЗ 4+1; ПЗ 19 у каждого; СД 30 футов; атаки 1 (1к10); исп. В4; БД 10; мир. Х). Огры не очень-то умны. Они решили, что свечи выглядят достаточно съедобно и начали есть их. На поясах у огров висят три здоровых кожаных мешка: в одном 500 золотых монет; во втором - 500 золотых монет; в третьем – 400 золотых монет, **кольцо сопротивления** и свитки с заклинаниями для мага или эльфа (**вечный свет**, **левитация**, **знание языков**).

42. СПАЛЬНИ ЖРЕЦОВ

Здесь стоят три двухъярусные кровати. На кроватях лежат три человека в ярко-желтых мантиях. Они носят маски вепря, тигра и волка.

Люди в масках на самом деле - доппельгангеры (КБ 5; КЗ 4*; ПЗ 18 у каждого; СД 30 футов; атаки 1 (1к12); исп. В10; БД 10; мир. нет). Они приняли форму трех кинидакийцев, а затем убили оригиналы. Доппельгангеры попытаются присоединиться к персонажам игроков, каждый выбрав себе по жертве. Когда предоставится возможность сделать это тайно, они примут форму жертвы и попытаются убить её и занять её место. Доппельгангеры невосприимчивы к заклинаниям сна и очарования. При себе у них есть 9 драгоценных камней общей стоимостью 1500 золотых монет.


5-ый ярус
50
s
41
48
52
54
51
55
42
56a
t
56
43
44
45
57
t
49a
46
58
47
49
53

43. СОКРОВИЩНИЦА

Легкий сквозняк врывается в комнату, когда персонажи открывают дверь. Большой, запертый на замок сундук стоит у северной стены комнаты. За сундуком на стене висит огромный гобелен с изображением пустынного пейзажа.

Гобелен на самом деле – это полимар (КБ 9; КЗ 10; ПЗ 45; СД 20 футов; атаки 3 (1к6/1к6/1к6); исп. В5; БД 10; мир. Х). Полимар – полуразумное, многоклеточное существо, которое способно изменять форму своего тела, чтобы выглядеть как любое существо с КЗ 10 или меньше, или любой предмет размерами не более чем 10 х 10 х 10 футов. Полимар не приобретает никаких особых способностей существа, только его внешность.

Внимательно исследовав гобелен можно заметить, что он на самом деле не сплетен из шерсти. Есть вероятность 1 из 6, что один из персонажей заметит что-то подозрительное, даже не осматривая гобелен вблизи (2 из 6, если в партии есть эльф). Например, гобелен не колышется от сквозняка, возникшего, когда персонажи открыли дверь, поскольку полимар намного тяжелее, чем настоящий гобелен. Если персонажи не обнаруживают полимара, он застает их врасплох.

В запертом сундуке хранится 3000 электрумовых и 5000 золотых монет, **зелье невидимости**, **кольчуга +1** и **кинжал +1**.

44. ТАЙНАЯ КОМНАТА

Сюда ведет лестница от люка в полу четвертого яруса (см. № 27). Комната абсолютно пуста.

45. СПАЛЬНЯ ДЕМЕТРИУСА

В комнате стоит кровать, стол, стул, светильник и деревянный священный символ в виде двух переплетающихся змей. Вся мебель вырезана из дерева. Через спинку стула перекинута белая мантия с капюшоном. Кроме мебели и белой мантии в комнате больше ничего нет.

Когда-то эта комната служила спальней Деметриусу – жрецу 6 уровня, занимавшему высокий пост в ордене магов Усамигараса. Его брат-близнец Дариус стал жрецом 6-го уровня в культе Заргона. Годы назад Деметриус поклялся уничтожить культ Заргона и убить своего злого брата. Но сам был убит прежде, чем успел что-либо предпринять.

Последним желанием умирающего Деметриуса было, чтобы его душа не покинула этот мир раньше, чем Дариус будет уничтожен. Дух Деметриуса сейчас заключен в его белой мантии. Любой персонаж, коснувшийся мантии, должен пройти испытание дыханием, иначе станет одержим духом Деметриуса. Деметриус будет контролировать персонажа лишь до тех пор, пока Дариус (см. комнату № 58) не будет убит.

Внешне ничуть не изменившись, одержимый персонаж становится жрецом 6-го уровня, верящим в идеалы Порядка. Он получает мудрость (16), интеллект (10), а также пункты здоровья (31 ПЗ) Деметриуса. Показатели испытаний персонажа становятся равны: смертью/ядом - 9; жезлом/устройством - 8; параличом/окаменением - 12; дыханием - 14, заклинанием/посохом - 10.

Если пункты здоровья Деметриуса снижаются до 0, одержимый персонаж умирает.

Деметриусу известны следующие заклинания: 1 уровень: исцеление легких ран, обнаружение зла; 2 уровень – благословение, удержание личности; 3 уровень – зачарование оружия; 4 уровень – исцеление серьезных ран.

Ведущий может позволить игроку, чей персонаж стал одержим Деметриусом, продолжить играть за него. Отведите вашего игрока в сторонку и объясните ему, что произошло, рассказав столько из предыстории Деметриуса, сколько посчитаете нужным. Побуждайте игрока отыгрывать роль Деметриуса наилучшим образом. Будьте готовы напомнить ему, что единственная цель Деметриуса – убить своего брата Дариуса, и не позволяйте ему предпринимать действия, которые сильно выбиваются из этой роли.

Деметриусу известен путь к комнате № 58, включая все необходимые потайные проходы. Ему неизвестно ничего о ловушках, расположенных на этом ярусе зиккурата. До тех пор, пока персонажи по кратчайшему маршруту следуют к жилищу Дариуса (комната № 58) Деметриус будет помогать им в сражениях.

Как только Дариус будет убит, дух Деметриуса обретет покой, а его белая мантия рассыплется в пыль. Одержимый персонаж при этом магическим образом восстановит свои пункты здоровья до максимума.

46. КУХНЯ И СТОЛОВАЯ

Эта комната выглядит как заброшенная кухня, совмещенная со столовой. Буфеты, стол и стулья покрыты слоем пыли. На полу возле стола две большие змеи с желто-коричневой чешуей обвились вокруг тела женщины в маске кролика.

Две змеи – это скальные питоны (КБ 6; КЗ 5*; ПЗ 23 у каждого; СД 30 футов; атаки 2 (1к4/2к4); исп. В3; БД 8; мир. Н). Они атакуют персонажей, как только увидят. Если питон сумел впиться зубами в персонажа игрока (первая атака), он обвивается вокруг жертвы и сдавливает ее, нанося еще 2к4 урона. После этого удушающая атака автоматически попадает по цели каждый раунд.

С шеи мертвой кинидакийки можно снять ожерелье стоимостью 700 золотых монет. В складках ее туники скрыта фляга полная воды и небольшой кошель с едой.

47. ГОСТИНАЯ

С занавесями на стенах и узорчатыми диванами эта комната выглядит похожей на гостиную. В комнате стоит несколько статуй, самые крупные из них – две железные статуи воинов по обеим сторонам от двери. Все в комнате покрыто пылью.

Статуи воинов – на самом деле ожившие железные статуи (КБ 2; КЗ 4*; ПЗ 18 у каждой; СД 10 футов; атаки 2 (1к8/1к8+особая); исп. В4; БД 11; мир. Н). Статуи атакуют персонажей, как только за ними закроется дверь в комнату. Пока дверь остается открытой, статуи не станут атаковать.

Если по статуе попадает атака металлическим не волшебным оружием, атакующий должен пройти испытание заклинанием. При провале оружие застревает в теле статуи и не может быть извлечено, пока статуя не будет разрушена. На ожившие железные статуи не действуют заклинания сна.

48. ПОТАЙНОЕ КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Четыре человека в масках крыс и красных мантиях, отороченных крысиным мехом, вскакивают на ноги и смотрят на вас. В северо-восточном углу комнаты видна каменная лестница, ведущая куда-то вниз.

Люди в масках крыс – на самом деле крысы-оборотни (КБ 7; КЗ 3*; ПЗ 13 у каждой; СД 40 футов; атаки 1 (1к4) исп. В3; БД 8; мир. Х). Эти оборотни выдают себя за кинидакийцев, чтобы при случае грабить горожан, не подвергая себя опасности. В случае угрозы они обернутся в гигантских крыс и вступят в бой, либо попытаются сбежать. Как и другие оборотни, крысы-оборотни в звериной форме получают урон только от магического или серебряного оружия. При себе у них небольшой сундучок с 2000 серебряных монет и 4 драгоценными камнями общей стоимостью 700 золотых монет.

Если вы не планируете продолжать играть в расширенную версию этого приключения (см. Глава 5: Продолжение приключения), скажите игрокам, что проход вниз по лестнице замурован кирпичной кладкой.

49. ПРИЕМНАЯ

Стены этой комнаты обшиты деревянными панелями, а пол покрывает пыльный ковер. В центре комнаты стоит большой тяжелый письменный стол. К северу от него расставлено несколько деревянных стульев. За столом стоит большое роскошное кресло, а за ним на южной стене висит чучело львиной головы. По углам комнаты стоит четыре большие расписанные вазы. Наконец, по обеим сторонам от двери в северной стене, на каменных постаментах стоят каменные статуи крылатых чудовищ с клыками, когтями и рогами.

Две статуи – это горгульи (КБ 5; КЗ 4*; ПЗ 18 у каждой; СД 30 футов; полета 50 футов; атаки 4 (1к3/1к3/1к6/1к4) исп. В8; БД 11; мир. Х). Если персонажи игроков, увидев статуи, предполагают, что это горгульи, бросьте инициативу как обычно. В противном случае персонажей застают врасплох. Горгульи атакуют сразу же, как только персонажи игроков войдут в комнату. Их можно поразить только магическим оружием, а заклинания сна и очарования не оказывают на них никакого эффекта. В письменном столе есть три ящичка и запертое бюро. Внутри бюро лежат 2000 электрумовых монет, булава +1 и порция яда. В обивке кресла спрятаны 18 драгоценных камней стоимостью 100 золотых монет каждый. Вазы и львиная голова не представляют какой-либо ценности.

49а. ЯМА-ЛОВУШКА

В полу на этом перекрестке скрыта яма глубиной 10 футов с пиками на дне. Ведущий должен бросить 1к6 за каждого персонажа, входящего в эту область. На результате 1-2 ловушка срабатывает. Упавшие в яму персонажи получают 2к6 урона. Помните, что Деметриус не знает о ловушке.

50. ГЛАВНЫЙ ВХОД

Высокий сводчатый потолок этого помещения поддерживают два ряда колонн. Каждая колонна – это огромная, высеченная из камня статуя короля или королевы Кинидакии. Ряд мозаичных панно украшает стены комнаты, начиная с северо-восточного угла и далее по часовой стрелке по периметру комнаты. В центре северной стены – пара массивных каменных дверей. Пол у основания дверей частично засыпан песком.

Мозаики изображают сцены из истории Кинидакии. Начиная с северо-восточного угла на мозаиках изображены:

1. Племя приземистых людей с низкими надбровными дугами, вооруженных грубым каменным оружием, поклоняется богу с головой ящерицы.
2. Большой отряд высоких, темноволосых людей сражается с племенем и отвоевывает их земли
3. Деревня вырастает на бывшем поле битвы. На пустынных ранее землях вокруг деревни колосятся поля пшеницы и пасутся тучные стада коров и овец.
4. Великий герой появляется в час нужды. Объединяя жителей деревни в армию. Которая разбивает в битве армию людей со змеиными головами.
5. Коронация героя-победителя, основателя династии королей Кинидакии.
6. Каменный город Кинидакия возведен на месте, где раньше стояла деревня.
7. Сцены богатства королевства в период его расцвета.
8. Рождение короля Александра и королевы Зенобии.
9. Постройка великого зиккурата.
10. Рабы, ведущие раскопки у основания зиккурата, находят руины доисторического святилища.
11. Смерть короля Александра и королевы Зенобии и их погребение в зиккурате.
12. Поклонение старым богам Горму, Усамигарасу и Мадаруа сменяется поклонением огромной человекообразной фигуре со множеством щупалец.
13. Жизнь кинидакийцев превращается в странный ежедневный маскарад, все они отныне носят маски.
14. Кинидакийцы встречают золотоволосых варваров (предков племени Хелданн, упоминаемого в модуле X1).
15. Последняя картина не мозаика. Это грубый рисунок, изображающий варваров, разграбляющих Кинидакию.

На стене есть место для последующих мозаик, но оно пусто. Двойные двери открываются наружу, но они погребены под песком и открыть их невозможно. Сокровищ в этой комнате нет.

50а. ПОТАЙНОЙ ПРОХОД В ПОДЗЕМНЫЙ ГОРОД

Этот потайной люк в полу ведет к проходу в Подземный город (см. карту Подземного города, зона S). Персонажи игроков могут найти этот люк, только если ведущий решил продолжить это приключение за пределы верхних уровней зиккурата (см. главу 5 «Продолжение приключения»).

51. СВЯТИЛИЩЕ

В этом огромном зале, очевидно, проводились массовые богослужения. По обеим сторонам широкого центрального прохода установлены ряды деревянных скамей с высокими спинками. Узкие проходы вдоль стен, украшенных мозаичными узорами, ведут к двум небольшим бассейнам с фонтанами. За бассейнами, на возвышении в южной части зала, у каменного алтаря лежат три огромные статуи. Статуи, очень похожие на те, что установлены на вершине зиккурата, были сброшены с их постаментов. У поверженных статуй о чем-то негромко беседуют мужчина и женщина. Они одеты в яркие туники и носят небольшие бронзовые лисьи маски. У обоих рыжие волосы и в целом между ними заметно семейное сходство.

Беседующие друг с другом брат и сестра на самом деле - лисы-оборотни (КБ 9 /6 в форме лисы; КЗ 3+2*; ПЗ 16 у каждого; СД 40 футов/60 футов в форме лисы; атаки 1 (оружием или 1к6) исп. В3; БД 8; мир. Н). Они выдают себя за кинидакийцев, чтобы было проще охотиться за сокровищами и другими вещами. Каждая лиса-оборотень может попытаться за один раунд очаровать существо противоположного пола. Эта способность действует также как заклинание очарование личности, но эффект длится лишь один день. Лиса-оборотень может использовать свое очарование до трех раз в день.

Лисы-оборотни могут предложить персонажам поторговать с ними или попытаются очаровать их. Они будут стараться вытянуть из партии так много сокровищ и волшебных предметов как смогут. Эта парочка предпочитает не рисковать и постарается избежать сражения с более сильным противником. В вопросах выживания они больше полагаются на свой ум.

Будучи атакованными, они превратятся в лис, чтобы сражаться или убежать. Если удача обернется против них, они вернутся в человеческую форму и попытаются сдаться. Чтобы выжить лисы-оборотни будут лгать, обманывать или попытаются подкупить персонажей игроков. При себе у них есть три ювелирных украшения стоимостью 3000 золотых монет, меч +1, по приказу создающий свет в радиусе 30 футов, шлем перемены мировоззрения, и зелье левитации. Лисы-оборотни не знают точно, что это за зелье и боятся использовать его. Если им придется сражаться в человеческой форме, женщина воспользуется волшебным мечом.

Эта комната когда-то служила главным святилищем Кинидакии, но сейчас тут редко кто бывает. Фонтаны питаются водой из подземного озера. Персонажи игроков могут утолить здесь жажду и пополнить свои запасы воды.

52. КОМНАТА-ЛОВУШКА

Все пространство комнаты занимает большой бассейн, наполненный пузырящейся жидкостью. В центре бассейна размещен каменный сундук. Сундук выступает над поверхностью жидкости примерно на фут и заперт на большой железный замок.

Пузырящаяся жидкость – кислота. Она разъедает любые материалы, кроме камня, и будет наносить упавшему в бассейн существу 2к4 урона каждый раунд. Глубина бассейна – 6 футов. Каменный сундук стоит на специальном постаменте. Любой вес, приложенный к крышке сундука, заставит постамент уходить в пол со скоростью ½ фута в раунд. Если вес будет убран, постамент с той же скоростью вернется в прежнее положение. Внутри сундука лежит 20 000 серебряных монет и два свитка с божественными заклинаниями (очищение пищи и воды, снятие проклятья).

53. ЗАБРОШЕННЫЕ ЖРЕЧЕСКИЕ ПОКОИ

Эта комната выглядит необычно влажной. Странный запах сырости наполняет воздух. В комнате стоит невысокая кровать, несколько деревянных полок у стены и маленький сундучок. Все предметы в комнате выглядят немного нечетко, как если бы вы смотрели на них через чистую воду или тонкое стекло.

Прямо за дверью в комнату притаился желатиновый куб (КБ 8; КЗ 4*; ПЗ 18; СД 20 футов; атаки 1 (2к4+паралич) исп. В2; БД 12; мир. Н). Персонажи смотрят в комнату через него. Монстр сразу же переползает вперед и атакует. Жертва, по которой попала атака куба, должна пройти испытание параличом. Чтобы не стать парализованной на 2к4 хода (либо до того, как паралич будет вылечен заклинанием исцеление легких ран). Куб можно ранить оружием или огнем, но к холоду и молниям он невосприимчив. В комнате нет ничего ценного. Все здесь сгнило и рассыплется стоит лишь прикоснуться.

54. КЛАДОВАЯ

Комната заставлена стеллажами с винными бутылками. У западной стены стоит множество больших бочек и бочонков. Некоторые из них разбиты и их содержимое вытекло. Внезапно из-за груды бочонков появляется огромное существо, похожее на медведя с головой совы, и, шатаясь, направляется к вам.

Это существо - совомедведь (КБ 5; КЗ 5; ПЗ 30; СД 40 футов; атаки 3 (1к8 каждая) исп. В3; БД 9; мир. Н). Он совершенно пьян и ужасно голоден. Если сразу же не дать ему еды, он атакует. Он атакует со штрафом -2, но его боевой дух равен 10. Если оба удара лапами попадают по цели, совомедведь сдавливает ее в «обьятьях», нанося еще 2к4 урона. В комнате хранится 400 бутылок вина общей стоимостью 100 золотых монет.

55. КОМНАТА С ВЕЧЕРИНКОЙ

Девятеро мужчин и женщин в ярких туниках и причудливых масках выпивают, беседуют и танцуют. Больше всего это похоже на бал-маскарад. Большая часть людей танцует как будто бы с невидимыми партнерами. До вас доносятся обрывки разговоров, почти все не имеют никакого смысла. Кажется, что люди разговаривают сами с собой.

Веселящиеся люди – это кинидакийцы (КБ 9; ОЧ; ПЗ 4 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (1к6) БД особый; мир. Х). Как и обычно, кинидакийцы пребывают в собственном мире грез. Они предполагают, что персонажи всего лишь часть их видений. Сокровищ в комнате нет.

56. СМЫКАЮЩИЕСЯ СТЕНЫ

Потайная нажимная плита в полу в центре коридора заставляет сработать ловушку. Стены коридора стремительно смыкаются прямо перед персонажами игроков, а затем возвращаются в прежнее положение. Ловушка срабатывает автоматически первый раз, когда персонажи проходят здесь.

Ловушка служит двум целям. Во-первых, она предупреждает Дариуса в комнате № 58, что к нему кто-то идет. Во-вторых, она может представлять серьезную угрозу для персонажей на обратном пути из комнаты № 56а, если все они забудут о ней. В этом случае ловушка срабатывает при результате 1 или 2 на 1к6 и наносит 3к6 урона персонажам, идущим позади того, кто наступил на нажимную плиту. Плиту легко заметить и обойти, если персонажи игроков высматривают ее на пути назад.

56а. ХОЛЛ

Десять кинидакийцев в темных мантиях и в масках пугающих фантастических чудовищ сидят кружком на полу этой комнаты. Все они смотрят прямо перед собой, но кажется не замечают ничего вокруг себя.

Кинидакийцы (КБ 9; ОЧ; ПЗ 4 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (1к6) БД особый; мир. Х) пребывают в мире своих грез. Правда, для этих кинидакийцев грезы, похоже, обернулись кошмарами. Кинидакийцы реагируют на действия персонажей, могут даже атаковать их, но при этом, даже если их ранить, они не произносят ни слова. Иногда они кричат, терзаемые каким-то невидимым ужасом. Эти крики никак не связаны с происходящим с ними в реальности (то есть они не станут кричать, если их коснуться или атаковать).

57. ИГОРНЫЙ ЗАЛ

С десяток мужчин и женщин в ярких мантиях и в масках различных животных играют тут в азартные игры. За одним столом раскладывают карты, за другим бросают кости. В центре комнаты установлено большое «колесо фортуны». Множество серебряных и золотых монет, драгоценных камней и украшений переходит из рук в руки, от проигравших – к победителям.

Поскольку кинидакийцы в этой комнате разделяют одну общую грезу, они выглядят более нормальными, чем встречавшиеся персонажам ранее в комнатах №№ 54 и 55. Они продолжат играть и обсуждать игру, пока не будут атакованы. Возможно, они даже пригласят персонажей игроков присоединиться к игре. Будучи атакованными, кинидакийцы вступят в схватку, приняв персонажей за грабителей, вломившихся в игорный дом, чтобы ограбить его. Если персонажи попытаются забрать деньги, которые не выигрывали, жрец и его охранники-хобгоблины из комнаты № 58, войдут в зал через секретную дверь в южной стене и атакуют.

Если персонажи игроков захотят присоединиться к игре, ведущий волен использовать любые несложные правила, чтобы определить победителя. Например, ведущий и игрок могут бросить 1к20. Побеждает тот, чей результат больше. Ставки делаются до броска (предполагается, что минимальная ставка равна 50 золотым монетам, а максимальная – 1000 золотых монет). Персонажи не могут выиграть золота больше, чем сейчас есть в комнате.

Если персонажи начнут выигрывать крупные суммы, жрец из комнаты № 58 вероятнее всего атакует их, поскольку считает, что все золото в игорном доме принадлежит ему. Как жрец Заргона он планирует забрать себе большую часть выигрыша в качестве «налогов».

Персонаж, одержимый Деметриусом, немедленно направится к нужному участку стены и начнет искать тайный проход. Он знает, что его враг совсем близко.

У посетителей игорного зала в сумме есть 3000 серебряных монет, 5000 золотых монет, 26 драгоценных камней общей стоимостью 3100 золотых монет и шесть ювелирных украшений общей стоимостью 6000 золотых монет.

58. ПОКОИ ЖРЕЦА

В этой комнате злой жрец Дариус и его стража из хобгоблинов поджидают персонажей игроков. Они готовы к их появлению, хотя будет лучше, если Дариус со стражей нападет на персонажей, когда те попытаются присвоить себе сокровища в комнате № 57. Дариус (КБ 5; К6; ПЗ 22; СД 20 футов; атаки 1 [+1] (1к6+1) или 1 заклинание; исп. К6; БД 10; мир. Х; СИЛ 13, ИНТ 9, МДР 16, ЛВК 9, ВЫН 13, ХАР14).

Дариусу известны следующие заклинания:
1 уровень – исцеление легких ран, свет (обратное);
2 уровень – благословение (обратное), тишина в 15 футах;
3 уровень – зачарование оружия;
4 уровень – нанесение тяжелых ран.

Предположительный порядок использования заклинаний: перед битвой – благословение (на хобгоблинов) или проклятие (на персонажей), 1 раунд – тишина на персонажа-волшебника; 2 раунд – зачарование оружия на свою булаву; 3 раунд – другие заклинания по ситуации.

Дариус может читать заклинания и в другом порядке в зависимости от ситуации на поле боя, но он должен стараться делать это максимально эффективно.

Стража Дариуса состоит из 6 хобгоблинов (КБ 6; КЗ 1+1; ПЗ 5 у каждого; СД 30 футов; атаки 1 (1к8); исп. В1; БД 8; мир. Х). Ведущий может изменить число хобгоблинов, если пожелает.

Если персонажи пытались выкрасть сокровища, 12 кинидакийцев (КБ 9; ОЧ; ПЗ 4 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (1к6) БД 8; мир. Х) присоединятся к атаке Дариуса. В противном случае они не вмешиваются, если не атаковать их первыми.

Помимо Дариуса и его стражи в комнате нет ничего интересного.

ГЛАВА 5. ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение может быть продолжено и за пределами основного зиккурата. В этой главе описаны нижние уровни зиккурата и Подземный город. Также здесь можно найти советы по организации дальнейшего приключения.

На нижних ярусах зиккурата можно встретить новых и более опасных монстров (а также больше сокровищ). Как и ранее, в описании комнат приводится достаточно информации, чтобы провести столкновения с этими монстрами. Если все персонажи игроков – низкого уровня, эти столкновения могут быть очень опасны. Группа, состоящая только из персонажей первого и второго уровней, должна быть больше обычной и готовой к частым смертям. Ведущий должен подумать о достаточном числе персонажей, помогающих группе, чтобы дать персонажам игроков шанс выжить.

В описании комнат даны лишь основные сведения, чтобы ведущий мог попрактиковаться в подготовке столкновений. На шестом ярусе зиккурата названия комнат могут подсказать, какие детали стоит добавить в их описание. На ярусах с седьмого по девятый все комнаты представляют собой пещеры с рисунками на стенах и потолке. К приведенному описанию рисунков ведущий может добавить еще деталей по желанию. Десятый ярус – логово Заргона – описан подробно.

Как готовить столкновения. Готовя столкновение, прежде всего решите, почему монстр оказался здесь. Например, посмотрите на адских гончих в комнате № 79 на 7 ярусе. Поскольку жрецы Заргона часто отводят пленников вниз в комнату № 100, а неподалеку в комнате № 78 засели тролли, адских гончих могут держать здесь, чтобы они охраняли для жрецов спуск вниз. Теперь нужно придумать, как в этой комнате оказалась целая груда медных монет. Предположим, что гончие позволяют спуститься по лестнице без боя любому, кто бросит медную монету в общую кучу. Особые волшебные предметы могут быть погребены под кучей монет, однако если персонажи сотворят **обнаружить магию**, они увидят их свечение. Итак, описание столкновения в комнате № 79 может быть, например, таким.

Когда персонажи игроков входят в комнату, они видят яму, ведущую в нее лестницу, больших собак с красноватой шерстью и груду медных монет (волшебные сокровища спрятаны внутри нее). Адские гончие садятся и скалят зубы, когда видят партию, но не трогаются с места (если персонажи атакуют, броски на инициативу совершаются как обычно; если персонажи застигнуты врасплох – собаки первыми не атакуют). Они ждут, что персонажи бросят несколько медных монет в кучу и спустятся вниз, как обычно делают все остальные. Важно, чтобы собаки увидели персонажей и сели прежде, чем у персонажей будет шанс отреагировать – это знак, что происходит нечто странное. Если персонажи не сразу понимают, что происходит (ведущий может помочь им, описав как рычание становится громче), собаки начинают нервничать, затем начинают медленно двигаться в сторону персонажей – рычание нарастает, шерсть на загривке встает дыбом. Если персонажи останутся в комнате или попытаются спуститься по лестнице – адские гончие атакуют. Их истинная природа станет понятна персонажам, как только гончие выдохнут на них пламя.

Есть множество других способов устроить это столкновение, но основная идея в том, чтобы дать монстру причину находиться в этом месте. Если в комнате нет монстров, вы можете дать игрокам подсказку, какие монстры могут встретиться поблизости – следы, сломанная мебель, кости и т.п.

ЯРУСЫ С ШЕСТОГО ПО ДЕСЯТЫЙ

Ярусы с шестого по десятый были выкопаны уже после завершения постройки зиккурата. На шестом ярусе размещались жилища рабов-рабочих и их надсмотрщиков. Нижние ярусы представляли из себя череду комнат, символически отображающих путешествие души человека после смерти. Стены каждой комнаты были украшены фресками, отображающими очередной этап этого путешествия. На нижнем ярусе, где устроил себе логово Заргон, должна была размещаться фреска с изображением кинидакийского рая. Но она так и не была нарисована.

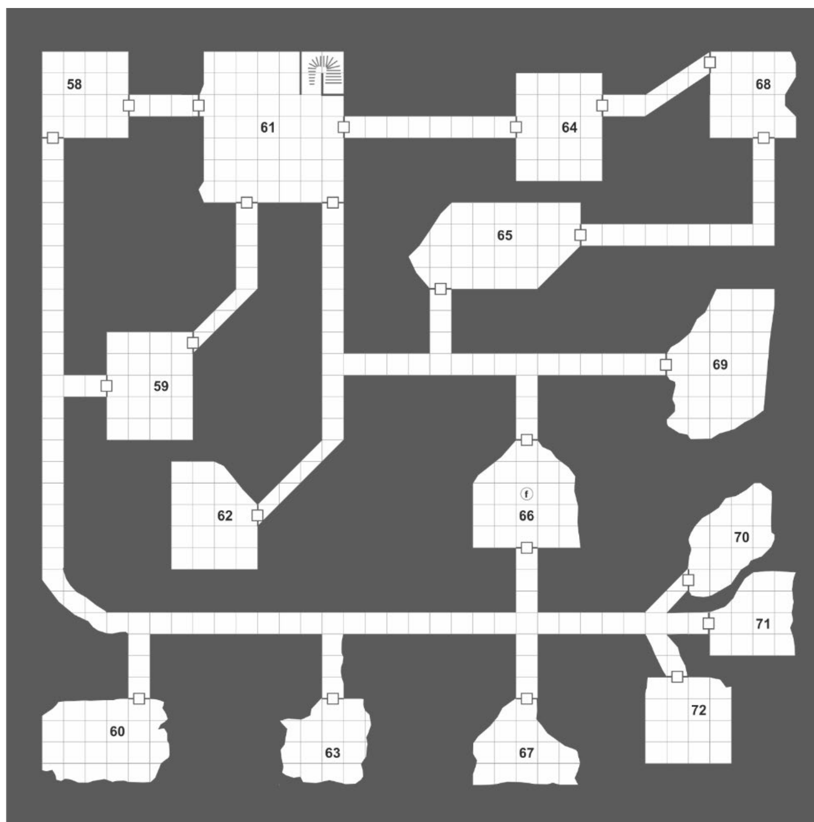
Кинидакийцы обычно не осмеливаются заходить на нижние ярусы. Здесь охотничьи угодья Заргона – чудовища с множеством щупалец, которому поклоняются кинидакийцы. Те из них, кто встретится персонажам на этих ярусах, скорее всего поклоняются Заргону или служат его жрецами.

БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ

Проверка на столкновение с бродячими монстрами делается каждые два игровых хода. Столкновения происходят при выпадении 1 на броске 1к6.

Для нижних ярусов зиккурата ведущий должен сам подготовить таблицы столкновений с бродячими монстрами. Скорее всего в таких столкновениях персонажам придется иметь дело с пауками, змеями, живыми статуями, нежитью, жрецами Заргона, или новыми существами, описанными ниже.

Шестой ярус зиккурата соответствует четвертому уровню подземелья, седьмой и восьмой ярусы – пятому уровню подземелья, девятый и десятый – шестому уровню.



ШЕСТОЙ ЯРУС (4 УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ)

58. Кладовая

В этой пустой комнате когда-то хранились инструменты для рабочих зиккурата.

59. Заброшенные бараки стражи

Монстры: 1 черная слизь (КБ 6; КЗ 10*; ПЗ 45; СД 20 футов; атаки 1 (3к8); исп. В5, БД 12; мир. Н). Черная слизь растворяет дерево и металл за один ход и может быть убита только огнем. Оружие и не огненные заклинания разрезают ее на меньшие сгустки (КБ 6; КЗ 2*; ПЗ 9; атаки 1 (1к8); исп. В1).

Сокровища: нет.

60. Заброшенная комната надсмотрщиков

Монстры: 3 мерцающих пса (КБ 5; КЗ 4*; ПЗ 18 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (1к6); исп. В4, БД 6; мир. П). Обладают ограниченной способностью к телепортации. Каждый раунд, в котором инициатива на стороне мерцающих псов, они могут атаковать и телепортироваться прочь, прежде чем будут атакованы в ответ.

Сокровища: 2000 серебряных монет и драгоценный камень стоимостью 500 золотых монет.

61. Заброшенная комната рабов

Лестница спускается сюда из комнаты № 48 на пятом ярусе.

Монстры: 1 гигантский скорпион (КБ 2; КЗ 4*; ПЗ 18; СД 50 футов; атаки 3 (1к10/1к10/1к4+яд); исп. В2, БД 11; мир. Х). Атаки его жала (1к4) ядовиты. Если атака одной из клешней (1к10) успешна, жало получает бонус +2 к атаке.

Сокровища: нет.

62. Заброшенная комната капитана стражи

Комната пуста.

63. Заброшенная комната капитана стражи

Монстры: 2 призрака (КБ 3; КЗ 4**; ПЗ 18 у каждого; СД 40 футов, полета 80 футов; атаки 1 (1к6+вытягивание энергии); исп. В4, БД 12; мир. Х). Эта нежить при удачной атаке вытягивает из жертвы 1 уровень. Призраки могут быть ранены только серебром, магией или волшебным оружием. Они иммунны к заклинаниям сна, очарования и удержания. Жрец третьего уровня может изгнать призраков, выбросив «11» на 2к6.

Ловушки: Сундук, защищенный ловушкой с отравленным дротиком. Атакует как монстр с КЗ 6 и наносит 1к4+яд урона.

Сокровища: 3000 электрумовых монет, 5000 золотых монет, 8 ювелирных украшений общей стоимостью 9600 золотых монет.

64. Заброшенная кухня

Монстры: 2 тигра-оборотня (КБ 3; КЗ 5*; ПЗ 23 у каждого; СД 50 футов; атаки 3 (1к6/1к6/2к6); исп. В5, БД 9; мир. Н). Этих оборотней может ранить только серебро, магия или волшебное оружие.

Сокровища: 2000 электрумовых монет, 3 драгоценных камня общей стоимостью 1510 золотых монет.

65. Старая кладовая для продуктов

Комната пуста.

66. Старый склад для инструментов

За люком в полу скрывается лестница, ведущая вниз в комнату № 79 на седьмом ярусе.

Монстры: 2 деревянных голема (КБ 7; КЗ 2+2*; ПЗ 11 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (1к8); исп. В1, БД 12; мир. Н). Эти грубо вырезанные, трехфутовые, человекообразные фигуры движутся с трудом и получают штраф -1 на броски инициативы. Големов можно ранить только волшебным оружием. Они иммунны к заклинаниям сна, очарования и удержания, а также к воздействию любых газов. Они хорошо горят, проходя испытания пламенем со штрафом -2, и получая на 1 урон больше за каждую кость урона огнем.

Сокровища: нет

67. Заброшенные бараки стражи

Комната пуста.

68. Заброшенная столовая

Комната пуста.

69. Заброшенные бараки рабов

Монстры: 2 медузы (КБ 8; КЗ 4**; ПЗ 18 у каждой; СД 30 футов; атаки 1+окаменяющий взгляд (1к6+яд); исп. В4, БД 8; мир. Х). Персонаж, встретившийся взглядом с медузой, превратится в камень, если не пройдет испытание окаменением. Волосы медузы – клубок ядовитых змей (их укус - ее обычная атака).

Сокровища: 11 драгоценных камней общей стоимостью 1100 золотых монет, веревка лазания, зелье героизма, зелье контроля над животными, свиток с заклинанием для волшебника или эльфа (призрачная сила), кольцо слабости.

70. Заброшенные покои жрецов Горма

Комната пуста.

71. Заброшенные покои жрецов Усамигараса

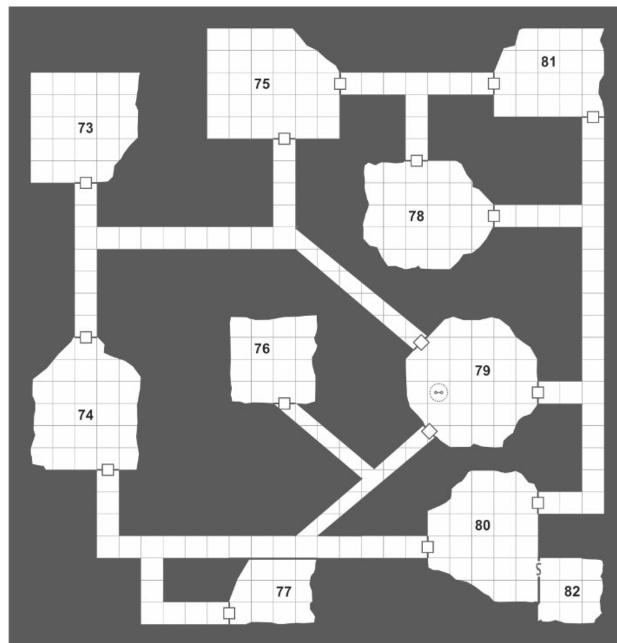
Монстры: 1 гигантский червь (КБ 6; КЗ 6*; ПЗ 27; СД 20 футов; атаки 1 (1к8); исп. В3, БД 9; мир. Н). Если на кости броска атаки червя выпало «19» или «20», червь заглатывает цель атаки целиком. Жертва получает 1к8 урона каждый раунд до тех пор, пока либо она, либо червь не умрут. Червь прорыл туннель в эту комнату, но он обвалился за ним.

72. Заброшенные покои жрецов Мадаруа

Монстры: 2 минотавра (КБ 6; КЗ 6*; ПЗ 27 у каждого; СД 40 футов; атаки 2 (1к6/1к6); исп. В6, БД 12; мир. Х). Вступив в битву, эти люди с бычьими головами будут преследовать своих жертв, пока не потеряют их из виду.

Сокровища: 4 драгоценных камня общей стоимостью 1700 золотых монет.

СЕДЬМОЙ И ВОСЬМОЙ ЯРУСЫ (ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ)



СЕДЬМОЙ ЯРУС

73. Фрески изображают различные этапы подготовки тела к погребению.

Комната пуста.

74. Фрески изображают кинидакийцев в трауре.

Монстры: 2 мумии (КБ 3; КЗ 5+1*; ПЗ 23 у каждой; СД 20 футов; атаки 1 (1к12+заражение); исп. В5, БД 12; мир. Х). Персонажи игроков, увидевшие эту нежить, должны пройти испытание параличом, или застыть на месте в страхе до тех пор, пока мумия не атакует. Мумии невосприимчивы к любым атакам, кроме атак волшебным оружием, заклинаниями или огнем, каждая из которых наносит лишь половину урона. Они иммунны к заклинаниям сна, очарования и удержания. Атака мумий заражает персонажей игроков болезнью, которую можно исцелить только при помощи магии. Болезнь делает невозможным магическое исцеление ран, а естественное заживление ран занимает в 10 раз больше времени, чем обычно. Жрец 4-го уровня может изгнать мумий, выбросив «11» на 2к6.

Сокровища: 5000 золотых монет и 4 украшения общей стоимостью 3200 золотых монет.

75. Фрески изображают церемонию погребения.

Монстры: 2 гигантские куницы (КБ 7; КЗ 4+4*; ПЗ 22 у каждой; СД 50 футов; атаки 1+высасывание крови (2к4); исп. В3, БД 8; мир. Н). После успешной атаки, куницы впиваются в жертву и пьют ее кровь, нанося 2к4 урона каждый раунд пока их жертва не умрет, или они сами не будут убиты.

Сокровища: тело предыдущей жертвы с 77 золотыми монетами и свитком с заклинанием для волшебника или эльфа (рассеивание магии, паутина).

76. Фрески изображают похоронную процессию.

Комната пуста.

77. На фресках изображено множество гробов и саркофагов.

Монстры: 2 ускользающих зверя (КБ 4; КЗ 6*; ПЗ 27 у каждого; СД 50 футов; атаки 2 (2к4/2к4); исп. В6, БД 8; мир. Н). Благодаря способности ускользающих зверей, казаться стоящими в нескольких футах от того места, где они находятся на самом деле, атаки против них совершаются со штрафом
-2. Кроме того ускользающие звери проходят испытания с бонусом +2.

Сокровища: 4 драгоценных камня общей стоимостью 700 золотых монет.

78. Фрески изображают возведение гробницы.

Монстры: 2 тролля (КБ 4; КЗ 6+3*; ПЗ 30 у каждого; СД 40 футов; атаки 3 (1к6/1к6/1к10); исп. В6, БД 10; мир. Х). Начиная с 3 раунда, после того как тролль был ранен, он восстанавливает 3 ПЗ каждый раунд. Тролль может быть уничтожен окончательно только огнем или кислотой.

Сокровища: 6000 золотых монет в истлевших кожаных кошелях.

79. Фрески изображают сцены смертей по различным естественным причинам.

Посреди комнаты большой открытый колодец с лестницей, уводящей наверх в комнату № 66 на шестом ярусе и вниз, в комнату № 90 на восьмом ярусе.

Монстры: 2 адские гончие (КБ 4; КЗ 5*; ПЗ 23 у каждой; СД 40 футов; атаки 1 (1к6 или дыхание); исп. В5, БД 9; мир. Х). В каждом раунде ближнего боя адская гончая будет атаковать одну цель либо выдыхая пламя (1-2 на 1к6), либо кусая ее (3-6 на 1к6). Дыхание наносит цели 5к6 урона, либо половину этой величины, если цель пройдет испытание дыханием. Адские гончие могут обнаруживать невидимое в пределах 60 футов (с вероятностью 75 %).

Сокровища: 9000 медных монет, меч +1, +3 против драконов, жезл обнаружения ловушек с 3 зарядами.

80. Стены, пол и потолок комнаты выкрашены черной краской.

Монстры: 2 медведя-оборотня (КБ 2; КЗ 6*; ПЗ 27 у каждого; СД 40 футов; атаки 3 (2к4/2к4/2к8); исп. В6, БД 10 мир. П). Этих оборотней можно ранить только серебром или магией. Если удары обеими лапами попали по цели, медведь-оборотень автоматически сдавливает жертву. Нанося дополнительно 2к8 урона. Медведи-оборотни могут быть дружелюбны, если персонажи игроков не проявят к ним агрессии.

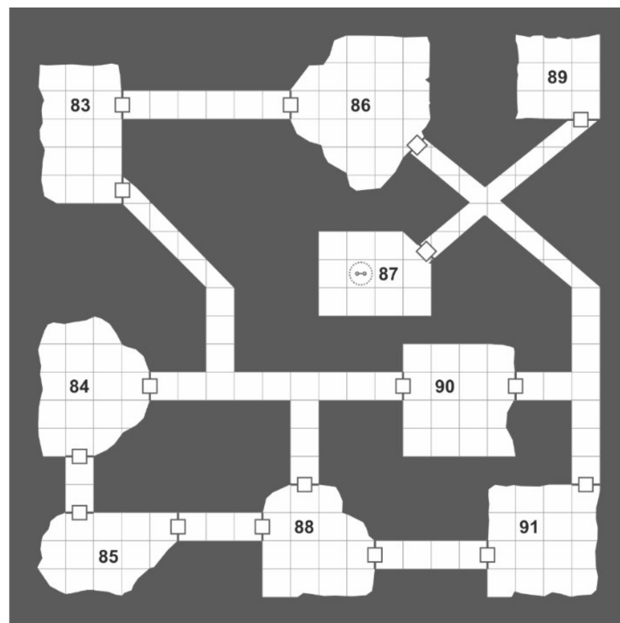
Сокровища: 4000 электрумовых монет.

81. На фресках изображен человек, выбирающий место для гробницы.

Комната пуста.

82. Стены этой комнаты выкрашены черным, за исключением восточной стены, на которой изображено восходящее солнце.

Комната пуста.



ВОСЬМОЙ ЯРУС

83. На фресках изображен узкий мост над бездной.

Комната пуста.

84. На фресках изображены души умерших, пересекающих в лодке подземную реку.

Монстры: 1 василиск (КБ 4; КЗ 6+1**; ПЗ 28; СД 20 футов; атаки 1 (1к10+окаменяющий взгляд, окаменяющее касание); исп. В6, БД 9 мир. Н). Если эта ящерица наносит урон в ближнем бою или встречается взглядом с жертвой, та должна пройти испытание окаменением или обратиться в камень.

Сокровища: 4000 золотых монет и 2000 платиновых монет, сваленных в кучу.

85. На фресках изображена лодочная переправа и лодочник, одетый в черную мантию с капюшоном.

Комната пуста.

86. На фресках изображены души умерших, пересекающие бездну по узкому мосту.

Монстры: 1 восьмиголовая гидра (КБ 5; КЗ 8*; ПЗ 64; атаки 8 (1к10 каждая); исп. В8, БД 9 мир. Н). За каждые 8 единиц урона, полученных гидрой. Одна из ее голов теряет способность атаковать.

Сокровища: 4000 медных монет, 3000 золотых монет и 4 ювелирных украшения общей стоимостью 3800 золотых монет.

87. На фресках изображена женщина в белых одеждах, преклонившая колени перед бассейном, полным пламени.

Винтовая лестница ведет вниз, в комнату № 96 на девятом ярусе.

Монстры: 1 младший джинн (КБ 5; КЗ 7+1*; ПЗ 33; СД 30 футов, полета 80 футов; атаки 1+особая (2к8 кулаками или 2к6 смерчем); исп. В14, БД 12 мир. Н). Джинн трижды в день способен сотворить следующие заклинания: **сотворение пищи и воды** (на 12 человек и их верховых животных), **сотворение металлических предметов** (временное в зависимости от прочности материала: из золота на 1 день, из железа – на 1 раунд) весом не более 1000 монет, **сотворение расходных материалов** и деревянных предметов (постоянное) весом не более 1000 монет, **невидимость**, **газообразная форма**, превращение в **смерч**. Кроме того, джинн способен создавать иллюзии. Воздействующие как на слух, так и на зрение. Иллюзия распознается при попытке коснуться ее. Джинн позволит персонажам игроков пройти за подходящую плату или в обмен на оказанную услугу.

88. На фресках изображена мрачная подземная река.

Монстры: 2 холмовых великана (КБ 4; КЗ 8; ПЗ 36 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (2к8); исп. В8, БД 8 мир. Х).

Сокровища: 12000 серебряных монет, 5000 золотых монет, ювелирное украшение стоимостью 1100 золотых монет, зелье лечения, меч +2, шлем понимания языков и магии, проклятый свиток (прочитавший становится ростом в 1 фут, если не пройдет испытание заклинанием: СД 1 фут; атаки 0).

89. На фресках изображена подземная яма, полная пламени.

Монстры: 1 мантикора (КБ 4; КЗ 6+1*; ПЗ 28; СД 40 футов, полета 60 футов; атаки 3 (1к4/1к4/2к4); исп. В6, БД 9 мир. Х). Мантикора – крылатый лев с человеческой головой и шипами на конце хвоста. Мантикора может метать шипы со своего хвоста, не более 6 шипов за раунд. Каждый шип наносит 1к6 урона при попадании. Всего она может метнуть 24 шипа.

Сокровища: 4000 золотых монет и 6 ювелирных украшений общей стоимостью 6000 золотых монет.

90. Стены, пол и потолок этой комнаты окрашены в цвета рассветного неба.

Комната пуста.

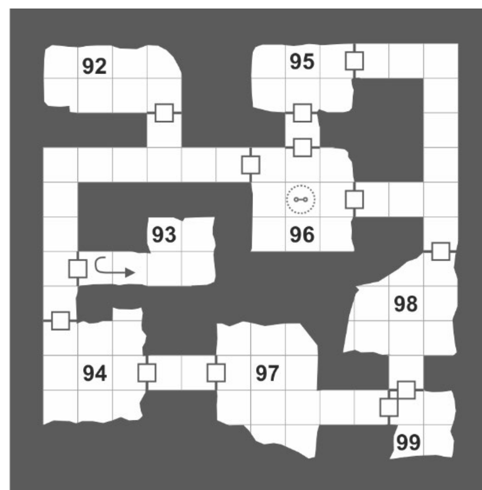
91. Фрески изображают души кинидакийцев, ожидающих лодку на берегу подземной реки.

Монстры: 1 спектр (КБ 2; КЗ 6**; ПЗ 27; СД 50 футов, полета 100 футов; атаки 1 (1к8+вытягивание 2 уровней); исп. В6, БД 11 мир. Х). Этот вид нежити не имеет материального воплощения и может быть ранен только магией или магическим оружием. Его касание вытягивает два уровня. Спектр невосприимчив к заклинаниям сна, очарования и удержания. Жрец пятого уровня может изгнать спектра, выбросив «11» на 2к6.

Ловушки: Газовая ловушка на сундуке с сокровищами. Испытание заклинанием, чтобы не потерять половину силы и ловкости (штраф 25% ко всем навыкам плута) на 24 часа. Газ заполняет комнату целиком за 1 час.

Сокровища: 7000 золотых монет.

ДЕВЯТЫЙ И ДЕСЯТЫЙ ЯРУСЫ (ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ)



ДЕВЯТЫЙ ЯРУС

92. Фрески изображают суд над душами злых людей, осужденные души окрашиваются черным.

Монстры: 1 дьявольский вепрь (КБ 3; КЗ 9*; ПЗ 40; СД 60 футов, в обличье человека 40 футов; атаки 1 (2к6); исп. В9, БД 10 мир. Х). Этого оборотня можно ранить только магией, серебряным или магическим оружием. Он может сотворить могущественное заклинание **очарование личности** до трех раз в день (испытание заклинанием со штрафом -2). При этом очарованное существо не способно использовать магию и магические предметы.

Сокровища: запертый сундук с 4000 серебряных монет.

93. На фресках изображены сияющие души, восходящие на крылатую ладью из золотого света.

Ловушки: когда персонажи игроков входят в проход, ведущий в комнату № 93, пол под ними накреняется, сбрасывая их вниз, на десятый ярус, в логово Заргона.

Комната пуста.

94. На фресках изображены сияющие души, ожидающие прибытия крылатой ладьи из золотого света.

Монстры: 1 вампир (КБ 2; КЗ 9**; ПЗ 40; СД 40 футов, полета 60 футов; атаки 1 (1к10+вытягивание 2 уровней); исп. В9, БД 11 мир. Х). Вампира можно ранить только магией или магическим оружием. Он невосприимчив к заклинаниям сна, очарования и удержания. Вампир восстанавливает по 3ПЗ за каждый раунд ближнего боя, начиная с раунда следующего за тем, в котором он получил урон. Он может сотворить заклинание **очарования** на того, кому посмотрит в глаза (испытание заклинанием со штрафом -2). Вампир может по желанию обращаться туманом и будет использовать эту способность, чтобы сбежать, когда его ПЗ снизятся до 0. Жрец шестого уровня может изгнать вампира, выбросив «11» на 2к6.

Сокровища: 6000 золотых монет и 10 ювелирных украшений общей стоимостью 7000 золотых монет.

95. На фресках изображена богиня Мадаруа в судейской мантии.

Монстры: 1 химера (КБ 4; КЗ 9**; ПЗ 40; СД 40 футов, полета 60 футов; атаки 5 + дыхание (1к3/1к3/2к4/2к4/3к4 или 3к6); исп. В9, БД 9 мир. Х). Химера на треть коза, на треть лев, и на треть дракон. Помимо ударов когтями, она бодает козлиной головой (2к4 урона), кусает львиной (2к4 урона), а драконья голова может как укусить на 3к4 урона (вероятность 50%), так и выдохнуть пламя в области 10 на 50 футов на 3к6 урона (вероятность 50 %, испытание против дыхания, чтобы снизить урон вдвое). Выдыхать пламя химера способна не более трех раз в день.

Сокровища: 12 ювелирных украшений общей стоимостью 13000 золотых монет.

96. На фресках изображена женщина в белых одеждах, отмывающая души умерших в огненной яме.

Монстры: 1 костяной голем (КБ 2; КЗ 8**; ПЗ 36; СД 40 футов; атаки 4 (1к8 каждая); исп. В4, БД 12 мир. Н). Четырехрукий скелет вооружен четырьмя мечами. Он может атаковать до двух врагов в каждом раунде. Костяные големы невосприимчивы к заклинаниям сна, очарования и удержания, а также к урону огнем, холодом и электричеством. Их можно ранить только магией или магическим оружием.

97. Фрески изображают суд над душами добрых людей, после вынесения приговора души начинают сиять золотым светом.

Монстры: 1 синий дракон (КБ 0; КЗ 9**; ПЗ 40; СД 30 футов, полета 80 футов; атаки 3 или дыхание (1к6+1/1к6+1/3к10); исп. В9, БД 9 мир. Х). Дракон может выдыхать молнии полосой 5 на 100 футов. Дыхание наносит урон равный текущему количеству ПЗ дракона (испытание дыханием, чтобы снизить вдвое). С вероятностью 20% дракон спит, когда персонажи игроков входят в комнату. Дракон не может говорить и использовать заклинания.

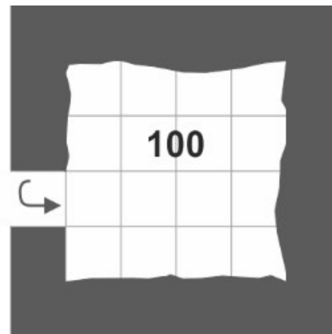
Сокровища: Груда сокровищ, состоящая из 6000 серебряных монет, 15000 золотых монет, и 18 ювелирных украшений общей стоимостью 20000 золотых монет.

98. На фресках изображен бог Горм в судейской мантии.

В комнате ничего нет.

99. На фресках изображен бог Усамигарас в судейской мантии.

В комнате ничего нет.



ДЕСЯТЫЙ ЯРУС

100. ЛОГОВО ЗАРГОНА

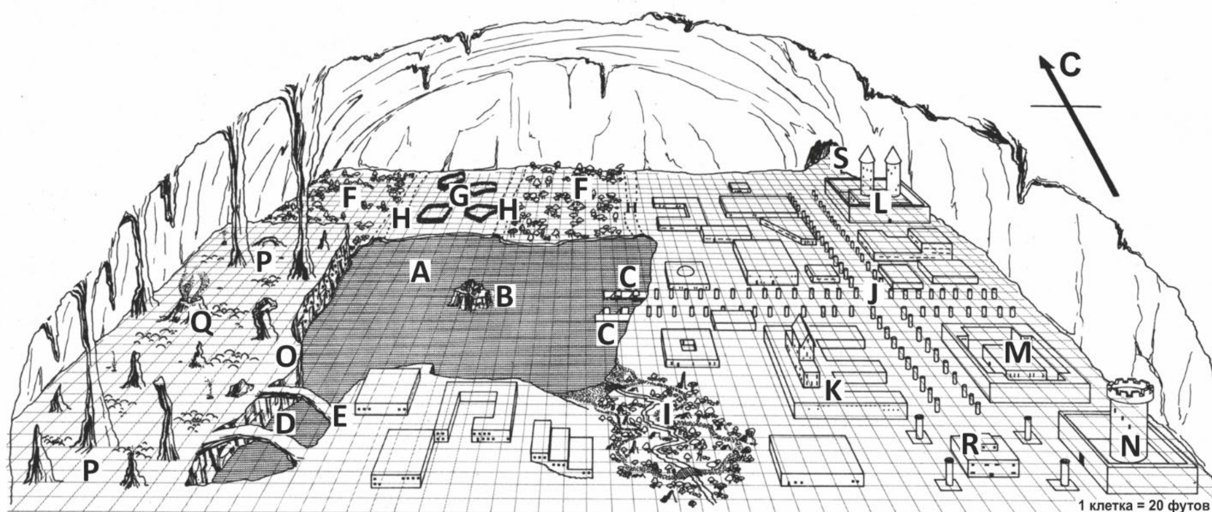
Съезжая в большую, покрытую слизью комнату, вы замечаете, что ее пол усыпан костьми. Внезапно вы слышите шорох, доносящийся от северной стены. Огромная гуманоидная фигура поднимается из слизи, распрямляясь во весь свой 15-футовый рост. У этого существа голова гигантского ящера, во лбу которой, прямо над единственным пылающим красным глазом, растет черный двухфутовый рог. Пасть чудовища полна острых зубов. Вместо рук из плеч существа растут шесть щупалец (по три с каждой стороны), каждое заканчивается острым как бритва когтем. Существо направляется к вам, скользя на шести более мощных щупальцах, Заменяющих ему ноги.

Это чудовище - **Заргон** (КБ 0; КЗ 12*; ПЗ 80; СД 30 футов; атаки 7 (6 х 1к8/3к8); исп. В12; БД 12; мир. Х). Он постарается схватить и убить всех персонажей игроков, нанося удары своими щупальцами и кусая их. Персонажи могут попытаться вскарабкаться вверх по наклонившемиуся участку пола комнаты № 93 (если Заргон позволит им сделать это).

Хотя Заргон очень древнее существо, он не бог. Хитроумное чудовище догадалось, что, выдав себя за божество, оно сможет без труда получать жертв. В древности Заргону поклонялись примитивные племена, но, когда предки кинидакийцев изгнали дикарей, он был вынужден отступить под землю. Долгие годы Заргон пребывал в странной спячке. К несчастью, кинидакийцы выстроили зиккурат прямо над тем местом, где когда-то стояло капище Заргона, и несколько лет спустя раскопки рабов пробудили его ото сна.

Если рог Заргона не был уничтожен, чудовище сможет воскреснуть. Восстановление тела из одного только рога может занять несколько лет, в любом случае, когда персонажи игроков доберутся до логова Заргона, тот скорее всего будет в полной силе. Рог Заргона можно уничтожить, лишь бросив его в пламя вулкана (такого, например, как Око Заргона в подземном городе, область Q). Заргон не восстанавливает очки здоровья во время боя (процесс регенерации слишком медленный для этого).

В слизи на полу логова Заргона можно найти следующие сокровища: 58000 серебряных монет, 9000 платиновых монет, **кольчуга +2** , **щит +2**, **копье +2**, проклятый свиток (превращает прочитавшего в миниатюрную копию Заргона без способности к регенерации; КБ 9; ОЗ как у персонажа; атаки 7 (6 x 1к2/1к6), посох иллюзий с 7 зарядами, а также эльфийский плащ и сапоги.



ПОДЗЕМНЫЙ ГОРОД

Если игрокам понравились приключения в зиккурате, ведущий может провести последующие приключения в районе затерянного города. Эти приключения могут проходить в самом подземном городе, или в пустыне вокруг зиккурата. Карта подземного города с кратким описанием наиболее важных мест приведена для ведущего ниже. Возможные идеи для дальнейших приключений также приведены в конце главы.

ОПИСАНИЕ ПОДЗЕМНОГО ГОРОДА

Подземный город был выстроен в катакомбах под старым городом после того, как старый город был разрушен. Примерно 1000 взрослых кинидакийцев живет здесь.

A: Подземное озеро. Подземное озеро служит источником пресной воды для кинидакийцев. Это глубокое озеро, питаемое свежей водой через каналы, прорубленные в скальной породе. В озере водится множество рыбы, обеспечивающей кинидакийцев свежим мясом.

B: Остров Смерти. Посередине подземного озера возвышается источенный пещерами остров. В центре острова установлен круг из огромных камней-менгиров, похожий на Стоунхендж. Он был возведен задолго до того, как первые кинидакийцы явились сюда. Никто не знает наверняка, кто и для каких целей построил этот круг, но ходят слухи, что это место великой силы. Когда кинидакийцы выстроили подземный город, они раскопали захоронения в верхних катакомбах, и сожгли все останки на огромном погребальном костре. Затем пепел привезли на остров и перезахоронили здесь. Некоторое время спустя на острове появилась нежить, и кинидакийцы отныне избегают приезжать сюда.

C: Городские доки. Пирсы выдаются в воды озера, образуя гавань для рыбацких лодок.

D: Затопленная расселина. Когда подводное озеро было впервые заполнено водой, вода затопила и ближайшую расселину. Кинидакийские рыбаки избегают расселины из-за опасных подводных течений и острых каменных рифов, скрытых под поверхностью воды.

E: Каменные мосты. Две естественные каменные арки образуют подобие мостов над затопленной расселиной. Выглядят они довольно крепкими.

F: Грибные поля. Кинидакийцы выращивают грибы, съедобную плесень и лишайник. За посадками не особо ухаживают. Они разрослись и больше похожи на лес из гигантских грибов, чем на обрабатываемые поля.

G: Огороженные загоны. Кинидакийцы также разводят гигантских подземных животных. Их основной источник мяса (помимо рыбы) – это неядовитые гигантские змеи, разновидность пещерной саранчи и гигантские крысы. Животные содержатся в загонах, окруженных частоколом из ножек гигантских грибов. Как и поля, животные не выглядят ухоженными. В некоторых загонах можно найти лишь трупы животных, поскольку кинидакийцы забыли кормить их. В других – животные проломили стены, разбежались и теперь бродят в зарослях грибного леса.

H: Водные каналы. Кинидакийцы вручную прорубили каналы в скальной породе, чтобы питать подземное озеро. Каналы уходят глубоко под пустыню к подземным источникам. Хотя сами каналы 10 футов в высоту и 10 футов в ширину, уровень воды в них редко превышает2-3 фута. Тем не менее, иногда здесь случаются внезапные наводнения.

I: Парк Орфея. Когда подземный город был только построен, в честь одного из богатых горожан по имени Орфей был разбит парк. Песчаные тропинки ведут вглубь парка от небольшого пляжа, небольшой ручеек струится по его территории к подземному озеру. Ландшафт парка сформирован громадными грибами и валунами причудливой формы.

J: Главные улицы. Две главные городские улицы, вдоль которых установлены ряды мраморных колонн, пересекаются в центре города. Улицы носят имена легендарных правителей Кинидакии: короля Александра и королевы Зенобии.

K: Храм Заргона. В этом крупнейшем в Кинидакии здании размещается храм Заргона, а также тюремные камеры, где пленные ожидают, пока жрецы скормят их Заргону. Храмовые службы посещает немного народа, но жрецы Заргона все еще самая могущественная сила в подземном городе.

L: Цитадель Горма. Братство Горма превратило этот район города в крепость. За стенами цитадели расположено большое здание с двумя каменными башнями.

M: Цитадель Усамигараса. Маги Усамигараса превратили этот район города в крепость. Внутри стен цитадели расположено большое центральное здание, а на каждому углу стены размещен сторожевой пост.

N: Цитадель Мадаруа. Девы-воительницы Мадаруа превратили этот район города в свою крепость. Внутри стен цитадели расположена массивная башня.

O: Гоблинские скальные жилища. Противоположный от города берег озера отвесными скалами поднимается к высокому плато. В многочисленных скальных пещерах обитают гоблины и хобгоблины. Обычно они спускаются к пещерам с плато по лестницам, хотя до некоторых пещер можно добраться, цепляясь за углубления, вырубленные в скале. Кроме того, многие пещеры соединены друг с другом тоннелями. В этих скальных жилищах обитают также тули, багбиры, огры и тролли.

P: Пустоши. Верхушка плато – пустошь, полная громадных сталактитов и сталагмитов, причудливых валунов, гейзеров и пузырящихся ям с грязью.

Q: Око Заргона. В середине плато находится наполненный лавой кратер, получивший название «Око Заргона», поскольку от него исходит красное свечение, как и от единственного глаза Заргона. Доступ к кратеру охраняется огненными саламандрами под предводительством меньших ифритов (или другими существами по выбору ведущего).

R: Вход в нижние катакомбы. Вход в нижние катакомбы запечатан большой каменной плитой. Плиту можно поднять лишь при помощи специальной лебедки, используя блоки и тяжелые цепи. Вход в катакомбы. Закрывающая его плита и механизм лебедки расположены в специальном здании. Подземный город был выстроен только на территории верхних катакомб, потому что нижние катакомбы населены ужасными чудовищами. Ведущий может использовать нижние катакомбы для дополнительных приключений.

S: Проход к зиккурату. Персонажи игроков, спускающиеся к подземному городу от зиккурата, выйдут к подземному городу в этом месте. Тоннель спускается сюда от комнаты № 50 на пятом ярусе зиккурата. У каждой фракции есть свой тайный проход к зиккурату (на карте не показаны).

ДАЛЬНЕЙШИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После того как зиккурат будет полностью обследован, ведущий и игроки могут захотеть провести серию приключений в подземном городе. Все приведенные ниже идеи для продолжения приключения раскрывают одну общую тему: восстановление кинидакийской цивилизации силами персонажей игроков. Эти приключения подразумевают использование различных стилей игры, так что и ведущий, и игроки могут попробовать различные подходы к игре. Для обычных приключений в подземельях ведущий может просто добавить новые тоннели в другой части катакомб.

1. Объединение кинидакийцев. Персонажи игроков могут найти способ принести порядок на улицы подземного города. Хотя самый безопасный способ сделать это – объединить ордена, поклоняющиеся Горму. Усамигарасу и Мадаруа, ведущий должен позволить игрокам предпринять их собственные действия. Обычно планы игроков предполагают объединение всех фракций для борьбы со злыми жрецами Заргона, разгром всех фракций кроме той, к которой они примкнули, или уничтожение всех фракций и установление над городом собственного контроля.

2. Уничтожение рога Заргона. Это приключение предполагает, что персонажам игроков удалось выяснить правду о способности Заргона восстанавливать свое тело. Если персонажи захотят полностью избавиться от заргона, им придется уничтожить его рог, бросив его в лавовый кратер S. Чтобы преуспеть, персонажи игроков должны организовать большую экспедицию, предпринять путешествие к кратеру и договориться с существами, которые его охраняют.

3. Засада. Жрецы Заргона пытаются устроить засаду на персонажей игроков, возможно с помощью гоблинов и хобгоблинов. Ведущий может начать этот сценарий как любое другое приключение. Однако в какой-то момент персонажи попадают в засаду, подготовленную ведущим. Это спланированное нападение, включающее дальнобойные атаки, магию и ближний бой. Убедитесь, что у персонажей будет достаточная возможность выжить, когда будете готовить это столкновение.

Ведущий должен быть способен оценить, с какой угрозой смогут справиться его игроки, но, если засада оказалась слишком сильна, дайте персонажам возможность сдаться или сбежать.

4. Налет на храм Заргона. Даже если Заргон повержен, его жрецы все еще остаются влиятельной силой в Кинидакии. Если персонажи игроков уничтожили Заргона, жрецы определенно захотят отомстить им. С другой стороны, фракция к которой присоединились персонажи, может попытаться совершить налет на храм, или персонажи игроков могут попытаться спасти похищенного персонажа ведущего, которого удерживают в темнице храма. Персонажи могут получить общий план храма, но без информации о страже, ловушках и т.п. Акцент в приключении должен быть поставлен на планирование хорошего налета.

5. Пророчество. Могущественная реликвия, принадлежащая одной из фракций, сокрыта на острове Смерти (B). Её возвращение в цитадель этой фракции ознаменует исполнение части пророчества, в котором говорится о восстановлении Кинидакии. Ведущий должен подготовить пророчество, и раздать игрокам листочки бумаги с его текстом – в словах пророчества должны скрываться подсказки к верному пути, ведущему к реликвии. Реликвия сама по себе должна выйти из игры, когда эта задача будет выполнена.

6. Противоядие. Найдено лекарство, способное пробудить кинидакийцев от их бесконечных грез. Основной ингредиент – маленький белый цветок, растущий только в определенном месте в нижних катакомбах. Персонажи игроков должны поднять каменную плиту (R) и рискнуть спуститься в нижние катакомбы в поисках образцов этого цветка. Прибыв в нужное место после нескольких столкновений, персонажи обнаружат загадочного стража, которого им придется убедить или обмануть, чтобы получить от него цветок. Идея приключения – поместить персонажей игроков в ситуацию, когда магии и холодной стали недостаточно для решения их проблем. Им придется задействовать свой разум, чтобы выполнить задачу. Страж может заставить персонажей пройти некоторые испытания, чтобы доказать, что они достойны получить противоядие. Загадочным стражем может даже оказаться Горм, Усамигарас или Мадаруа в измененном обличье.

7. Истинный король. После смерти Александра и Зенобии, королевский род не прервался. Потомки великих королей еще живы, но, несомненно, будут убиты, если их происхождение будет раскрыто. Персонажи игроков должны защитить и направить наследника трона, научить персонажа ведущего как быть настоящим королем или королевой, пока не наступит время, когда он сможет занять свой трон. Это приключение может стать сквозной нитью, связывающей несколько других приключений.

8. Побег из пустыни. Персонажи игроков начинают это приключение, потерявшись в песчаной буре. Ведущий может подготовить для персонажей особое приключение, действие которого происходит в пустыне, чтобы они могли найти способ выбраться отсюда.

ГЛАВА 6. НОВЫЕ МОНСТРЫ

БАНШИ

КБ:	3	Количество:	1(1)
КЗ:	5*	Испытания:	B5
СД	150 (50)	Боевой дух:	12
#АТ:	особая, вопль	Вид сокровищ:	C
Урон:	1к4/раунд	Мировоззрение:	Нейтралитет

Банши является в виде бледной фигуры, похожей на призрака. Общий ее облик схож с человеческим, хотя она выше и изможденнее чем большинство людей. У банши светящиеся алым глаза и большой темный рот. Банши – сверхъестественное существо, которое присматривает за некоторым родом. Она предупреждает членов этого рода, что вскоре один из них умрет. А после может долго оплакивать умершего. Поэтому банши зачастую охраняют могилы, склепы или катакомбы.

Банши можно нанести урон только магией или магическим оружием. Они невосприимчивы к заклинаниям **сна**, **очарования** и **удержания**. Банши не является нежитью и не может быть **изгнана**. Потревоженная банши атакует своим особым воплем. Все существа в пределах 30 футов от кричащей банши автоматически получают 1к4 урона каждый раунд. Двери и стены блокируют этот крик. Банши нападет на любое живое существо, которое увидит. Она будет продолжать вопить, пока не прогонит тех, кто потревожил ее, или пока не будет убита.

КИНИДАКИЙЦЫ

КБ:	9	Количество:	1к6
КЗ:	1	Испытания:	B1
СД	120 (40)	Боевой дух:	особый
#АТ:	1	Вид сокровищ:	A
Урон:	1к6	Мировоззрение:	Хаос

Кинидакийцы – особый этнос, произошедший от обычных людей и населяющий Подземный город. У кинидакийцев бледная кожа, белые волосы и большие глаза, кроме того, они обладают инфразрением. Кинидакийцы носят разноцветные маски и яркие наряды и вооружены короткими мечами. Они прожили под землей так долго, что получают штраф -1 к попаданию, когда атакуют при солнечном свете (также, как и гоблины). Кинидакийцы проводят большую часть своей жизни в странном мире грез. Некоторые кинидакийцы могут использоваться как обычные персонажи ведущего. Больше информации об этом народе можно найти в первой главе этого приключения. Ниже приведено несколько возможных вариантов столкновений персонажей игроков с кинидакийцами. Ведущий может использовать их по своему усмотрению, или придумать новые.

Столкновения с кинидакийцами

1. Персонажи встречают одного кинидакийца в маске волка (КБ 9; ОЧ; ПЗ 3; СД 40 футов; атаки нет; БД 7; мир. Х). Этот кинидакиец считает себя оборотнем. При виде персонажей он падает на четвереньки, воет, сопит, кружит вокруг персонажей и в целом ведет себя как волк.

Он может попытаться укусить того, кто подойдет к нему слишком близко. Он полагает, что обычное оружие не может навредить ему, и боится только магического и серебряного оружия.

2. Персонажи сталкиваются с тремя кинидакийцами в темных мантиях и масках дьяволов. С собой они несут кадила. Эти кинидакийцы считают себя могущественными жрецами (КБ 5; К3, К2, К1; ПЗ 13, 9, 4; СД 30 футов; атаки 1 (1к6); БД 8; мир. Х). Они принимают персонажей игроков за демонов и постараются изгнать их громкими криками и дурно пахнущим дымом. Их предводителя зовут брат Теодеус.

3. Персонажи игроков встречают кинидакийку в ярко-зеленой мантии и птичьей маске (КБ 9; ОЧ; ПЗ 3; СД 40 футов; атаки 1 (1к6); БД 11; мир. Х). Она медленно подходит к одному из персонажей, вкладывает ему в руку небольшой мешочек, улыбается и уходит прочь. Она не обращает внимания на любые попытки заговорить с ней. Мешочек наполнен странным порошком, пахнущим гвоздикой. У порошка нет никаких особых свойств.

4. Эта группа из пяти кинидакийцев одета в яркие разноцветные мантии и маски в виде человеческих лиц. Кинидакийцы принимают персонажей игроков за банду варварских захватчиков, разоривших город несколько веков назад. Если персонажи пытаются подойти к ним, они убегают в панике.

5. Шесть кинидакийцев в полосатых мантиях и масках верблюдов движутся по коридору странным зигзагом, ступая след в след. Они пытаются не наступить на невидимых змей на полу. Кинидакийцы постараются показать персонажам невидимых змей и попытаются убедить обойти их стороной. Само собой никаких невидимых змей на полу нет.

6. Четыре кинидакийца в масках насекомых несут большие глиняные кувшины, жужжа будто пчелы. Они остановятся и предложат персонажам игроков испить из кувшинов. Каждый, кто согласится, восстановит 1к4 ОЗ, так как глиняные кувшины наполнены медом из логова пчел-убийц. Если персонажи атакуют или попытаются отхлебнуть мед второй раз, кинидакийцы разобьют кувшины и атакуют с безрассудной яростью (КБ 9; ОЧ; ПЗ 3 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 +2 (1к6); БД 12; мир. Х).

7. Эти четыре кинидакийца носят маски ястреба, рыбы, кошки и лисы (таковы же и их имена). Они тащат носилки, в которых лежит тыква. Кинидакийцы торопятся отнести их «заболевшего друга Пса» (тыкву) к жрецу. Если среди персонажей игроков есть жрец, кинидакийцы будут настаивать, чтобы тот исцелил их друга.

8. Группа из шести кинидакийцев (КБ 9; ОЧ; ПЗ 4 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (1к6); БД 7; мир. Х) в ярко желтых мантиях и масках в виде человеческих лиц пристально смотрят на персонажей игроков. Они «узнают» в одном из персонажей короля или королеву Кинидакии. Они будут следовать за этим персонажем, петь ему хвалу, и прислуживать ему в меру своих сил. В целом они буквально задушат его своим вниманием. Тем не менее сражаться за своего правителя они не станут. Вместо этого они попытаются схватить персонажа и оттащить его в безопасное место. Их предводителя зовут Поликрат Предвестник.

9. Персонажи встречают четырех кинидакийцев в мантиях, расшитых перьями, и птичьих масках. Увидев персонажей игроков, кинидакийцы немедленно «подлетят» (подбегут) к ним, размахивая руками и чирикая. Они предложат персонажам лететь вместе с ними, чтобы провести несколько часов в бесцельных блужданиях по зиккурату. Если персонажи игроков откажутся присоединиться, кинидакийцы назовут персонажей несчастными созданиями, неспособными к полету («копошащимися в грязи слизняками»), сделают вокруг них три круга и «улетят». Если персонажи атакую их, кинидакийцы также попытаются «улететь» (КБ 9; ОЧ; ПЗ 4; СД 40 футов; исп. В1).

10. Группа из шести кинидакийцев в масках стервятников и с телами, раскрашенными черным, молча приближаются к персонажам игроков. В руках они несут длинные доски, при этом они ведут себя дружелюбно и адекватно. Они будут следовать за персонажами игроков, ожидая пока кого-нибудь из них не убьют. Когда это случится, они бросятся к телу и начнут сооружать для него деревянный гроб. Когда они закончат, то потребуют уплатить им 10 золотых монет за работу. Если персонажи откажутся платить, кинидакийцы атакуют (КБ 9; ОЧ; ПЗ 4 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (1к6); БД 8; мир. Х).

11. Эти пятеро кинидакийцев – группа авантюристов. Персонажи игроков покажутся им некой разновидностью монстров. Обратитесь к таблице «Бродячие монстры: Уровень 2» в правилах D&D Basic и, бросив кость, определите за каких именно монстров приняли персонажей кинидакийцы. В группу кинидакийцев входят:

Воин 3-го уровня (КБ 5; ПЗ 14; СД 20 футов; атаки 1 +1(1к8); исп. В3; БД 8; мир. Х);
Воин 2-го уровня (КБ 5; ПЗ 10; СД 20 футов; атаки 1 (1к8); исп. В2; БД 8; мир. Х).
Воин 2-го уровня (КБ 5; ПЗ 8; СД 20 футов; атаки 1 (1к8); исп. В2; БД 8; мир. Х).
Маг 2-го уровня (КБ 9; ПЗ 6; СД 40 футов; атаки 1 или заклинание (1к4); исп. М2; БД 8; мир. Х; заклинания: удержание врат, магическая стрела);
Жрец 2-го уровня (КБ 5; ПЗ 8; СД 20 футов; атаки 1 (1к6); исп. К2; БД 8; мир. Х; заклинания: исцеление легких ран);

12. Персонажи игроков встречают жреца Заргона (КБ 5; К3; ПЗ 12; СД 20 футов; атаки 1 (1к6); исп. К3; БД 8; мир. Х; заклинания: исцеление легких ран х 2). Его сопровождают двенадцать фанатиков-последователей (КБ 9; В1; ПЗ 4 у каждого; СД 40 футов; атаки 1 (1к8); исп. В1; БД 12; мир. Х). Они идут выполнять некую священную миссию, и будут настаивать на том, чтобы персонажи игроков присоединились к ним (жрец попытается обмануть персонажей и захватить их в плен).

ЛИСЫ-ОБОРОТНИ

КБ:	6 (9)	Количество:	1к4 (1к6)
КЗ:	3+2*	Испытания:	В3
СД	180 (60)	Боевой дух:	8
#АТ:	1+очарование	Вид сокровищ:	С
Урон:	1к6	Мировоззрение:	Нейтралитет

Лиса-оборотень – это лиса, которая может превращаться в человека. В человеческом облике у оборотня ярко-рыжие волосы цвета лисьей шерсти и класс брони 9. Оборотень в человеческом облике способен очаровать человека противоположного ему пола. Действие этой способности аналогично заклинанию «очарование личности», но длится только один день. В лисьем облике оборотень способен очаровать животное. Он способен очаровать одно любое обычное или гигантское животное на один день. Существа, прошедшие испытание заклинанием, не подвержены очарованию.

Если существо было очаровано, оно остается таковым на весь этот день, даже если оборотень меняет облик. Оборотень может использовать свою способность очаровывать только три раза в день. Например, в один и тот же день он может попытаться очаровать двух человек и одно животное.

Лисы-оборотни умны и коварны. В вопросах выживания они полагаются на свой разум. Если удача в битве окажется не на их стороне они попытаются обмануть или подкупить противника, нежели будут сражаться до смерти.

ПОЛИМАР

КБ:	9	Количество:	1к2 (1к3)
КЗ:	10*	Испытания:	В5
СД	60 (20)	Боевой дух:	10
#АТ:	3	Вид сокровищ:	В
Урон:	1к6/1к6/1к6	Мировоззрение:	Хаос

Полимар – полуразумное существо, которое способно изменять форму своего тела. Он может, выглядеть как любое существо с КЗ 10 или меньше, или любой предмет размерами не более чем 100 кубических футов (10 x 10 x 10 футов, например). Принимая чью-то форму, полимар не получает его особых способностей.

Способность полимара изменять форму имеет не магическую природу. В связи с этим, заклинание «обнаружение магии» не поможет распознать полимара. Тем не менее, копия несовершенна. Персонажи как игроков, так и ведущего, могут обнаружить полимара с той же вероятностью, что и найти потайную дверь. Соответственно эльфам проще чем другим классам распознать полимара. Если полимара не обнаружили прежде, чем он атакует, он застает персонажей врасплох.

ГОТОВЫЕ НАБОРЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Обычно, игроки выбирают снаряжение сами, используя полученное при создании персонажа золото. Чтобы ускорить создание персонажа, вы можете проигнорировать это золото и использовать готовые наборы снаряжения, приведенные ниже. Игроки переписывают себе вещи одного из наборов (плуты и жрецы должны выбрать набор С) и они готовы начинать!

НАБОР А: Рюкзак, большой мешок, фонарь, две фляги с маслом, огниво, 12 железных клиньев, молоток, бурдюк, обычные пайки, 5 золотых монет.

НАБОР В: Рюкзак, два больших мешка, 6 факелов, три фляги с маслом, огниво, 10-футовый шест, 50 футов веревки, бурдюк, обычные пайки, зеркало.

НАБОР С: Рюкзак, 4 маленьких мешка, священный символ (жрец) ИЛИ воровские инструменты (плут) ИЛИ флакон святой воды (все остальные), 12 железных клиньев, 50 футов веревки, бурдюк, обычные пайки.

На начало приключения бурдюки пусты, а пайки съедены.

ГОТОВЫЕ К ИГРЕ ПЕРСОНАЖИ

В таблице ниже приведены заготовки, которые могут быть использованы для создания персонажей игроков или ведущего. Класс брони и пункты здоровья рассчитаны уже с учетом значений Ловкости и Выносливости. Из этих заготовок можно сделать персонажей более высоких уровней, бросив необходимое число костей здоровья и добавив необходимые бонусы Выносливости за каждый уровень выше первого.

Класс	КБ	ПЗ	СИЛ	ИНТ	МДР	ЛВК	ВЫН	ХАР	З.М.	Оружие	Броня	Заклинание
Жрец	3	5	9	11	14*	14	11	13	90	Булава	кольчуга + щит	-
Жрец	5	4	12	8	17*	8	11	10	110	Булава	кольчуга + щит	-
Жрец	4	6	13*	9	13*	10	14	11	80	Булава	кольчуга + щит	-
Дворф	5	7	14*	11	11	8	15	8	90	Меч	кольчуга + щит	-
Дворф	4	7	16*	11	6*	9	14	9	110	Меч	кольчуга + щит	-
Эльф	3	5	13*	14	9	13	9	12	120	Меч	кольчуга + щит	маг. стрела
Эльф	4	6	12	16	10	11	13	15	100	Меч	кольчуга + щит	сон
Воин	4	6	17*	10	6*	10	12	9	90	Меч	кольчуга +щит	-
Воин	2	7	14*	11	10	12	12	13	100	Меч	пластинч. доспех + щит	-
Воин	4	8	15*	10	11	10	14	9	80	Меч	кольчуга + щит	-
Полурослик	4	6	16*	11	7*	9	15	10	90	Меч	кольчуга + щит	-
Полурослик	3	7	13*	12	11	13	13	12	90	Меч	кольчуга + щит	-
Маг	8	2	12	13	9	13	10	12	110	Кинжал	-	сон
Маг	9	4	6*	15	12	9	12	8	80	Кинжал	-	маг. стрела
Маг	9	3	7*	16	8*	10	11	14	80	Кинжал	-	сон
Плут	5	3	14*	12	10	16	9	10	80	Меч	кожаная броня	
Плут	6	4	10	9	10	15	9	13	100	Меч	кожаная броня	
Плут	6	4	12	10	8*	13	13	9	130	Меч	кожаная броня	

* - особый бонус или штраф, см. правила D&D Basic (стр. B7)